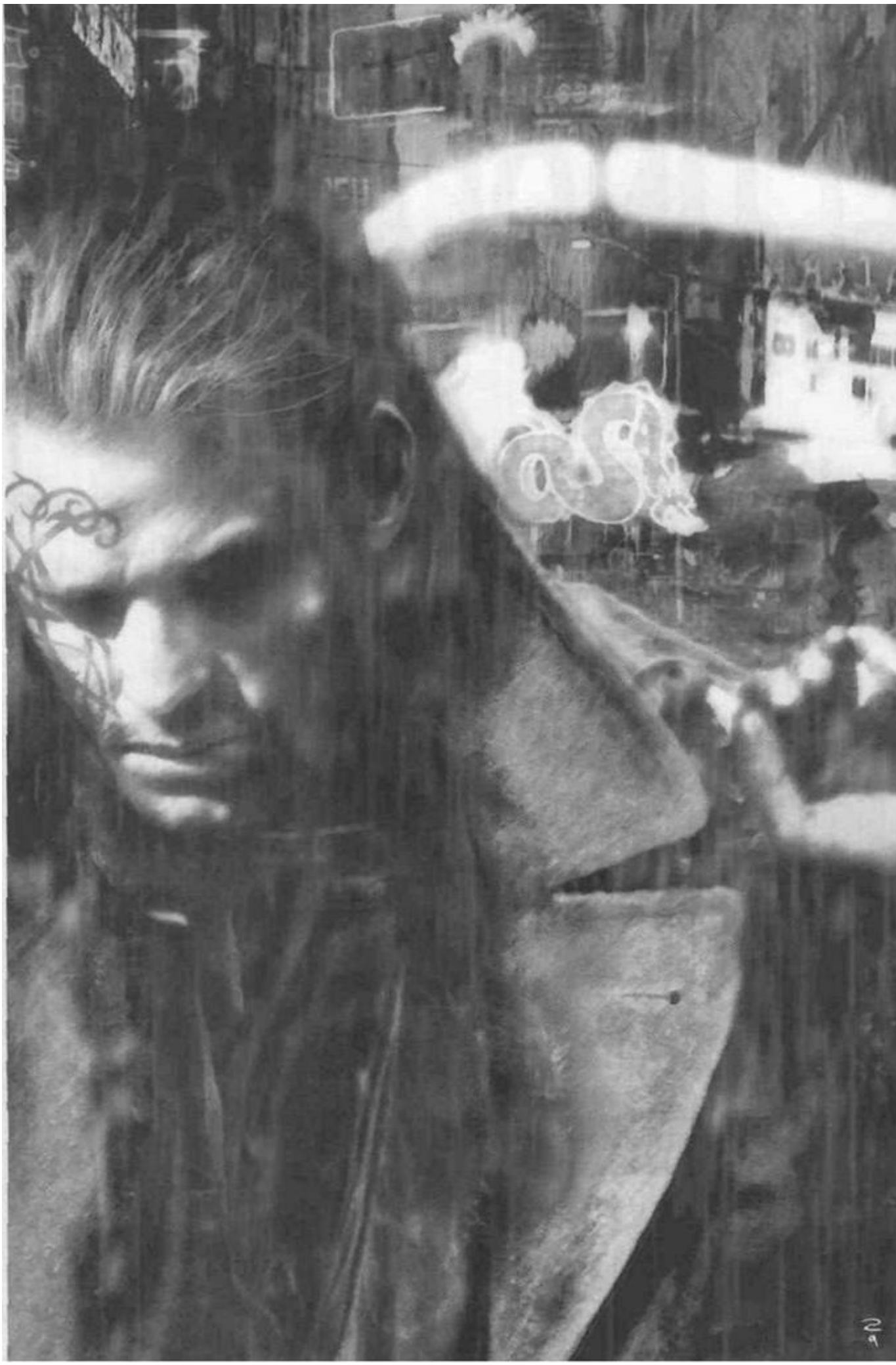
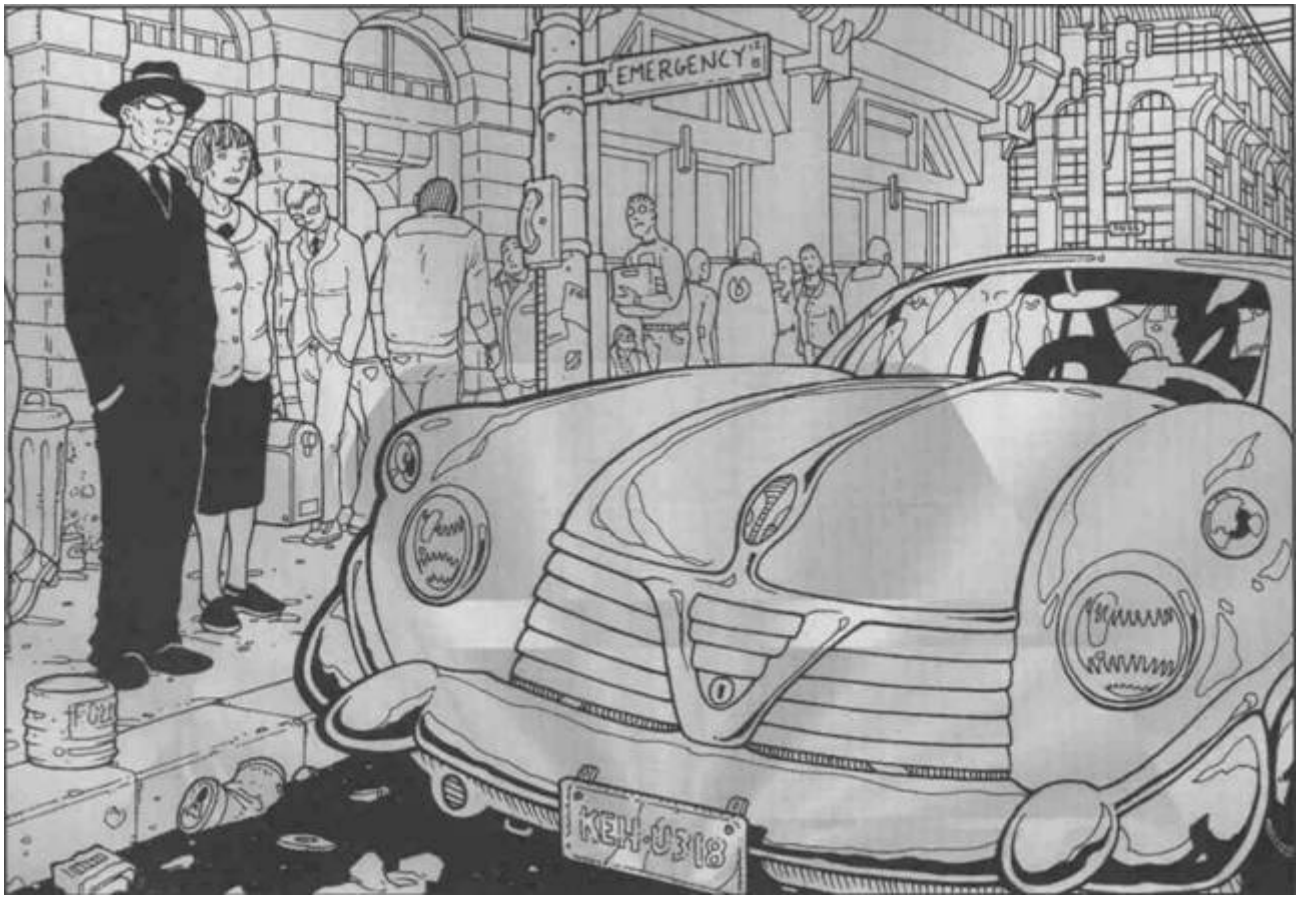
Пролог. Машина Изнутри



Я только-только закончил с грейпфрутом и пшеничными крекерами, когда мне позвонили. Поскольку мой распорядок дня был стандартным, обычная бумажная работа, как всегда, казалось, что задание не преподнесёт проблем. Кроме того, мой контакт знал, что мне не помешает дополнительное время, и он уже договорился нанять меня, за щедрую премию, через мою обычную контору. Контакт сообщил мне адрес и переслал по электронной почте досье подходящего служащего. Я просмотрел досье со всей возможной поспешностью, а затем сел в машину и отправился на встречу со следователем, который вёл дело.

Следователь, что не удивительно, был агентом - правительственным чиновником в неизменном чёрном костюме и галстуке. Он просто стоял возле делового комплекса, прохожие не обращали на него внимания. Не было никаких признаков автомобиля или других агентов, за исключением единственной аккуратной женщины со строгой стрижкой, которая ждала позади и чуть сбоку от него, держа в руках кейс с компьютером. Они выглядели так, словно выросли прямо из земли. Я остановился рядом со зданием, и агент (которого мой контакт назвал Джеймсом) не говоря ни слова сел на пассажирское сиденье, а женщина — на заднее.



Мне казалось, что у агента должно было хватить ума, чтобы не тащить с собой Опору — у них всегда есть проблемные черты, будь то полное отсутствие человечности или кибернетическое устройство, которое

непоправимо подведёт в самое неподходящее время. Но, видимо, он взял её на случай, если на месте нам понадобится помощь в расчетах. Несомненно, он и понятия не имел, почему меня отправили на это дело. В конце концов, страховой агент без поддержки правительственного агентства — вовсе не тот тип, кому с радостью позволят шататься на месте взлома. По счастью, дело всё ещё было в переломной стадии, так что у нас были шансы войти и выйти до того, как вмешается надоедливая полиция или начнут задавать неудобные вопросы.

Относительно расследования, сверху пришла информация, что две замаскированные личности проникли в здание «Unicom» в деловом центре. Обычно подобное происшествие не стало бы серьёзной проблемой, но они сумели проскользнуть мимо охраны незамеченными, взломать системы лифта и ёмкостей, а затем проникнуть в помещение рабочей лаборатории. Каким образом они разведали о проектах — нам неизвестно. Это могла быть утечка из-за проданной информации или просто что-то вроде наблюдения за фургонами-рефрижераторами, доставляющими необычные грузы. Как бы то ни было, воры сумели уйти с «опытным образцом» (того рода, о котором медики ни за что не хотели бы вам рассказывать) и залечь на дно. Джеймса вызвали, как он объяснил, чтобы он нашёл улики, которые они могли оставить. Всё это дело воняло не хуже, чем то нью-йоркское, пару месяцев назад.

- … затруднения, просто обращайтесь ко мне.

Я вёл машину, поэтому упустил часть разговора. Джеймс только что завершил краткий инструктаж Айрин, Опоры. В зеркальце заднего обзора я видел, как она кивает, получив временный пропуск. Взгляд у неё был совершенно рассеянный. Я слышал, что Итераторы выглядят так, поскольку сквозь их киберимпланты течёт постоянный поток данных, но кто может сказать наверняка? Я бросил взгляд на Джеймса, который уже надел свои черные очки.

Джеймс бегло взглянул на меня, а затем положил на колени светло-жёлтый конверт.

- Это относится и к вам. У меня правительственные полномочия, так что вам придётся подчиняться мне. Ваша легенда чуть надёжнее, поскольку вы можете назвать это страховочной оценкой, но вы должны следовать моим указаниям.

Я просто кивнул и продолжил вести машину. Все Чёрные Шляпы одинаковы — они воспринимают полномочия, словно деталь собственных костюмов. Но в данном случае я не возражал. Джеймс на самом деле знал,

как выслеживать преступников и Исказителей. По крайней мере, так говорилось в его досье - в его биографии в качестве профессии было указано «психолог-криминалист», но, учитывая обстоятельства, я был уверен, что каждый из нас чуть больше вовлечён в закулисные дела, чем могли бы подразумевать наши обычные профессии. Айрин, например, была просто преподавателем-компьютерщиком в Университете Вашингтона, но при необходимости она, несомненно, получала исследовательские гранты. И, разумеется, мои многонациональные торговые партнёры и деловые союзники из Синдиката вовлекали меня в куда более крупные дела, чем можно было бы ожидать от простого корпоративного страхового аналитика.

Подъехав в гаражной парковке Unicom, я нажал кнопку, чтобы опустить стекло. Мало получающий и страдающий от лишнего веса охранник вразвалочку вышел из своей будки, поднял руку и остановил нас на въезде.

- Нельзя внутрь. Охраняется. Припаркуйтесь снаружи и пройдите к центральной стойке, - говоря всё это, охранник явственно скучал.

Джеймс перегнулся вперёд через сиденье, глядя на охранника поверх своих солнцезащитных очков.

- Мы здесь по запросу исполнительного комитета Unicom. Я - агент Килер, а это - мои помощники, - с этими словами он махнул своей идентификационной карточкой правительственного агента. Как он сумел вытащить её из кармана, перегнувшись подобным образом, понятия не имею. Затем привычным движением он снял зеркальные очки, аккуратно взяв их в левую руку, и добавил:

- Уверен, что ваши работодатели согласятся, в этом деле будет ценной любая помощь, - после этого он откинулся обратно, небрежно защелкнув свой бумажник и опустив его в карман пиджака.

Охранник чуть подался назад. Его пухлое лицо перекосилось так, словно мысли пробивались сквозь трясину. Наконец он просто махнул нам, направляя внутрь гаража. Я коротко взглянул на Джеймса, но он уже вновь надел очки. Я проехал внутрь, повернул налево (поскольку большинство людей на Т-образной развилке повернут направо - побочный эффект общества, читающего слева направо), а затем занял одно из свободных парковочных мест, которое нашлось здесь, как я и предполагал.

Выйдя из машины, я достал свой портфель из багажника и подождал, пока это же сделает и Айрин. Джеймс просто разгладил свой костюм и

надел чёрную шляпу. Насколько понимаю, его ранг среди правительственных оперативников довольно высок, но когда он хочет «одеться не по-парадному», то вечно возвращается к чёрному костюму, шляпе и очкам.

Мы быстрым шагом прошли внутрь здания, пока я ставил машину на сигнализацию. Айрин бросила короткий взгляд на небольшую, похожую на пейджер коробочку, которую носила с собой, а затем пробормотала своим обманчиво мягким голосом:

- Двадцать шесть минут. Объект не мог уйти далеко; если повезёт, все собранные нами улики можно будет соотнести с усилиями местных поисковых команд и помощью граждан.

Она рассеянно потёрла тыльную сторону шеи, и я подумал, не взяли ли её лишь затем, чтобы обеспечить координированную связь с какими-нибудь устройствами.

Когда мы подошли к гаражному лифту, я вытащил свой административный пропуск и провел его по электронному замку. Если вы высокопоставленный член Синдиката, это даёт определённые преимущества - в том числе и административные привилегии в тысячах корпораций. Мы зашли в мягкую бежевую кабину, и Джеймс передал мне мой пакет с информацией.

Открыв жёлтый конверт, я вытащил карточку с моей фотографией и прикрепил её к лацкану. Затем достал и просмотрел прочие документы - в основном удостоверения, документы правительственного чиновника и ознакомительная информация. Это относилось скорее к Джеймсу, чем ко мне, поэтому я просто отложил их в сторону. Джеймс стоял в расслабленной позе, сцепив перед собой руки, и лишь пара барабанящих пальцев выдавала его нетерпение. Айрин была лишена и таких отличительных черт, и просто неподвижно стояла в своей длинной юбке и университетском пиджаке. Я рассеянно задумался, насколько часто ей приходится работать с людьми, которые воспринимают себя как людей, но решил не спрашивать.

Лифт услужливо выпустил нас в лабораторный сектор. Джеймс вышел первым, следом за ним - я, затем Айрин. Мы осмотрелись с обычной бдительностью, которая прилагается к «специальным заданиям».

Одно я точно могу сказать о прочих Конвенциях - они знают, как приобретать лучшие игрушки. Сама лаборатория была стерильной средой, укрытой за пластиковой стеной и шлюзом безопасности. Яркий белый свет

заполнял каждую щель, сияла отполированная серебристая плитка. За надёжно запертым проёмом неусыпно бодрствовали механизмы, слишком сложные для моего ограниченного понимания, небольшие металлические коконы, соединённые сетью тусклых, стальных на вид труб. С пульта управления за ними следил эргономичный компьютер. Ни мигания лампочек, ни гула механизмов; в помещении было тихо, спокойно и чисто, за исключением одного медика, ходящего внутри и проверяющего оборудование.

Охранник, дежуривший рядом с лифтом, разительно отличался от сидящего внизу. Пусть он и выглядел как обычный наёмный служащий, он изучал нас с самого момента появления, и его рука уже зависла над дубинкой. Он небрежно кивнул, увидев карточку Джеймса, но не успокоился, пока не изучил также мою и Айрин. Наконец он удовлетворился изучением и коснулся кнопки интеркома на стене.

- Спецкоманда прибыла, доктор, — тон охранника был сухим. Его глаза не отрывались от нас.

Мы видели, как в помещении медик прошёл к пульту управления. Он нажал на кнопку, и раздался его глубокий мягкий голос:

- Я выйду через минуту. Пожалуйста, подождите там, джентльмены.

Сказав это, он быстро и уверенно прошёл к шлюзу, звуки его шагов в бахилах глухо отзывались за пластиковой преградой. Я немного передвинулся, а затем взглянул на Джеймса. Типичный Человек в Чёрном не выказывал никаких чувств - быть может, считая всех причастных вероятными подозреваемыми.

Шлюз был построен в значительной мере из того же прозрачного пластика, что и прочие части стены, хотя, разумеется, кое-какие детали были металлическими. Доктор небрежно снял перчатки, шлем и бахилы, а затем вылез из защитного костюма. Без него он оказался худым мужчиной с короткими взлохмаченными волосами, идеально вылепленным носом и глубоко посаженными глазами. Он коротко шмыгнул носом, а красные ободки вокруг глаз указывали, что ему не удалось выспаться. Несомненно, сова, которую разбудили днём из-за неожиданного взлома.

Как только шлюз закончил свой цикл, а доктор сложил одеяние, он вышел и поздоровался с нами. Беглый взгляд по нашим лицам показал, что он распознал наши роли, и он обратился к нам резким, но твёрдым голосом:

- Я постараюсь быть кратким, поскольку у нас нет времени, чтобы тут стоять. Если хотите осмотреть лабораторию самостоятельно, проходите со мной, я покажу вам, как правильно пользоваться защитными костюмами.

Доктор провёл нас в шлюзовую камеру, где мы взяли защитные костюмы из ячеек хранения и повторили уже виденный процесс в обратном порядке, одеваясь. Пока шла дезинфекция, он рассказывал:

- Наши гости, похоже, были небольшой группкой Исказителей или фанатиков, возможно, связанных с радикальной организацией. Они сумели проникнуть в помещение - дежурившего здесь охранника нашли внизу на кухне, лежащим без сознания - и, скорее всего, обошли компьютерную защиту с помощью ноутбука. Они похитили несколько образцов и спешно покинули помещение. Странно, но у нас не осталось записей камер наблюдения - похоже, что они не ко времени отключились, хотя никто не мог бы лишить это здание независимого энергоснабжения. Поэтому - никаких фотографий. Дежурная в приёмной дала описания - они обманом пробрались мимо неё. Вы можете поговорить с ней…

Джеймс мотнул головой.

- У нас уже есть документы с данными ею описаниями. Теперь нам необходимы улики, modus operandi и направление, доктор Агстром.

С этими словами он закончил натягивать перчатки и сделал жест, побуждая доктора открыть шлюз. Хвастаться имеющейся информацией, обронив имя доктора… Он пытается произвести впечатление, но какое? Что ж, ему подобные игры знакомы лучше, чем мне.

В помещении я разглядывал всевозможное оборудование. Разумеется, я видел финансовые отчёты Unicom; я получил их сразу же после того, как нам доложили об этой проблеме — ещё до того, как я получил досье на Джеймса. Я мог бы выяснить, на какие средства это приобреталось, и где оно было изготовлено. Разумеется, мне просто положено это знать - ведь кое-что было украдено. Доктор мог бы перечислить все предметы, но сначала я просто прошёлся по мысленному списку, высматривая что-нибудь подозрительно повреждённое, пока Джеймс и Айрин поближе изучали оборудование. Здесь не было ничего явно взломанного или разбитого. Кем бы ни были наши воры, они знали, что им нужно, и они были достаточно профессиональны, чтобы в процессе больше ничего не ломать.

Я обернулся и увидел, как Джеймс склонился над одной из машин. Парой быстрых шагов я оказался рядом с ним. Айрин стояла позади него, её брови были сосредоточенно нахмурены.

- Что у нас тут? - спросил, наконец, я, пока Джеймс осматривал окружающее пространство с помощью чего-то, напоминающего карманную ультрафиолетовую лампу.

Джеймс распрямился.

- Эти ёмкости были суспензионными чанами, но вторгшиеся не озаботились надеть защитные костюмы. Похоже, один из них защемил здесь ноготь. Вот немного органического материала, и если интуиция меня не обманывает, он принадлежит одному из Исказителей.

Айрин рассеянно кивнула.

— Это весьма вероятно. Очевидно, что они обошли обычные сцепления камер, поскольку циркуляция нигде не была нарушена. А это значит, что им пришлось извлекать объектов из суспензии вручную. Поскольку жидкость суспензии является синтетической, она не регистрируется как органический материал — поэтому ваш образец, скорее всего, принадлежит или нарушителю, или объекту.

Я сделал паузу и повернулся к двери. Доктор Агстром проследил за моим взглядом и, наконец, неуверенно сказал:

- Что?

- Если им пришлось извлекать этих… объектов… из суспензии вручную, как вышло, что здесь нет множества луж этого вещества по всему полу? Они что, принесли с собой тряпки? - я указал на безупречно чистую плитку.

Джеймс мотнул головой. Без своих зеркальных очков или шляпы, в шлеме защитного костюма он был похож на веснушчатого мальчишку. Однако его ответ был мгновенным и уверенным.

- Очевидно, наши незваные гости не хотели рисковать, оставляя подобный след. Учитывая абсолютную чистоту вокруг, полагаю, что они предприняли особые меры, чтобы избежать подобного.

Он умолк, задумавшись, а затем двинулся обратно к шлюзу. Проверив количество защитных костюмов, он кивнул самому себе и вновь обернулся к нам. Затем он расстегнул свой шлем и снял его.

- Что вы делаете? - воскликнул доктор Агстром. - Это защищённая область! Вы…

Джеймс оборвал его испепеляющим взглядом.

- Я найду больше улик, если мне не будет мешать этот костюм. Ясно, что стерильность этого помещения и так нарушена. Нет никаких признаков того, что наши незваные «гости» пользовались защитными костюмами.

Помрачневший доктор Агстром отступил. Джеймс же просто вытащил маленький блокнот и ручку и стал ждать, пока Айрин занималась образцом на стерильной подставке.

На этом мы и закончили. Айрин открыла свой кейс-компьютер-кримлабораторию и произвела беглое исследование образца. У нас не было полного отпечатка пальца, но хватало органического материала, чтобы провести анализ с помощью наших технологических чудес. Аппаратура Айрин гудела, переваривая данные, с поразительной точностью сортируя различные компоненты кожных жиров. В итоге аппаратура выплюнула свой анализ - тонкую колонку, перечислявшую химические вещества, белки и составляющие. Айрин лениво просмотрела данные, но ничего не сказала.

После нескольких минут ожидания я начал испытывать нетерпение. В конце концов, каждая уходящая секунда была ещё одной секундой, позволяющей этим Исказителям уйти с потенциально опасным образцом.

- Ну? - наконец спросил я. - Что это?

Айрин слегка нахмурила брови.

- Тут присутствуют посторонние элементы. Какие-то виды примесей. Я не могу получить чёткой биологической картины на этом оборудовании.

Доктор Агстром наклонился вперёд, заглядывая через плечо Айрин. Он лишь бело взглянул на экран, прежде чем на его лице заиграла лёгкая улыбка. Умея подмечать подобные мелочи, мы с Джеймсом одновременно спросили:

- И?

Ангстром отклонился обратно, встав на каблуки, и развернул к нам лицо.

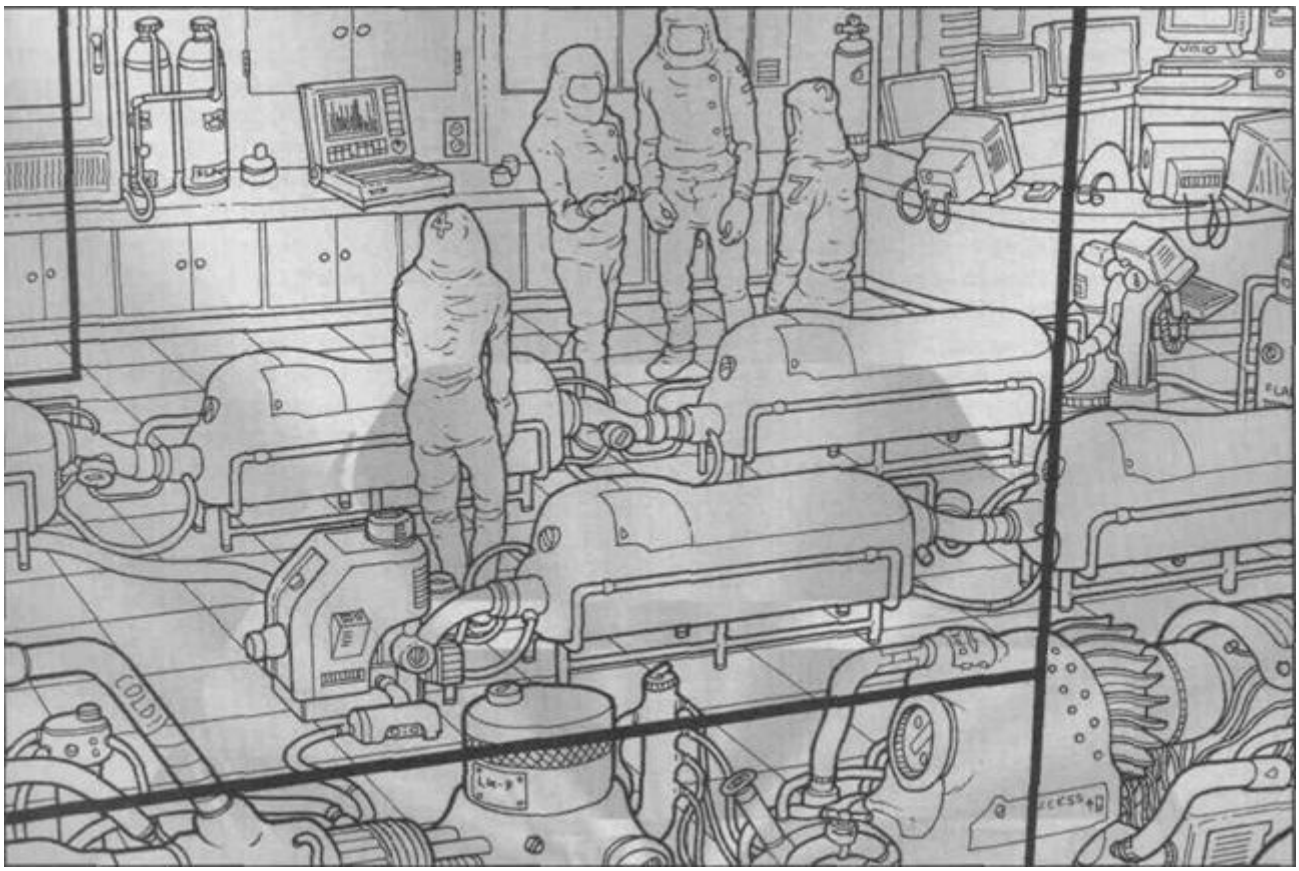
— Я узнаю эти белки. Они неплохо соотносятся с проектом, которым я занимался несколько лет назад. Я работал с образцами тканей низших животных, изыскивая способ по созданию белков более эффективных для развития зародышей. Не слишком сложно, но требовало серьёзного надзора, и некоторые химикаты были опасны для других процессов.

Джеймс поправил свои зеркальные очки.

Слегка смущённый, Агстром прочистил горло.

- Э, так или иначе, я использовал образцы различного домашнего скота. Свинину. Некоторые из цепочек свойственны варёной свинине.

Я подавил смешок. Похоже, наша добыча зашла пообедать, прежде чем явится сюда.



Джеймс сложил свой маленький блокнот и вернул его в карман пиджака.

- Я знаю, куда они направились. Идёмте!

Доктор Ангстром был совершенно ошеломлён.

- Вы знаете? Куда? Как? Чем они заняты?

Он торопливо последовал за Джеймсом, когда Человек в Чёрном направился обратно к шлюзу. Айрин никак не усомнилась в его приказе и с быстрым щелканьем сложила свой компьютер и убрала его обратно в наплечную сумку.

Шлюз прошёл стандартный цикл, и внешняя дверь открылась со скрежещущим звуком. Пока мы выходили, Джеймс давал пояснения, сбрасывая детали защитного костюма на пол.

- Варёная свинина - отличительный признак китайской кухни. Она встречается в некоторых видах сэндвичей, но единственные имеющиеся здесь сэндвичи подаются в кафетерии внизу, а наши цели туда не заходили. Но в угловом здании в двух кварталах отсюда расположен небольшой китайский ресторанчик. Это единственный ресторан в пределах пешей прогулки. Вы могли даже не заметить его, поскольку ехали быстро - но мне это удалось.

- Но они могли принести еду с собой или явиться из любого другого ресторана в городе, - возразил доктор Агстром.

- Сомнительно, - ответил Джеймс, ожидая, пока я не засуну свой пропуск в электронный замок лифта. - Прежде всего, нам известно, что они явились не на машине. Данные допросов говорят о том, что в течение 20 минут на стоянку не заезжала ни одна машина, и нам известно, что счётчик там - обычный механический. Им пришлось бы слишком долго возиться с ним, не говоря уже о возможности привлечь внимание охранника. Им пришлось бы оглушить его, как они поступили с другим охранником; но, поскольку на него не нападали, этот вход можно исключить. Они могли бы припарковаться перед зданием, но не делали этого - эти парковочные места видны дежурной, а она не видела, чтобы они садились в машину, выйдя вместе со своими сумками. Сам факт того, что им пришлось нападать на охранника и оглушать его, говорит о недостаточной подготовленности - припарковаться подальше они могли бы лишь намеренно, задумав это как часть плана. Это мне подсказывает, что мы ищем группу, которая проникла сюда, руководствуясь минутным побуждением, возможно, внезапно получив «горячую наводку». И, скорее всего, они пришли сюда прямо со встречи со своим информатором. В китайском ресторане.

Дзынь. Двери лифта раскрылись.

Во время ожидания в лифте Джеймс вызвал по сотовому телефону подкрепление. Нет никакого смысла отправляться в ресторан, чтобы

столкнуться с террористами, если вместо этого можем отправить туда группу вооружённых людей.

К тому моменту, когда мы вернулись к машине, Джеймс был почти уже готов сорваться на бег. Он проверил свой пистолет и попросил Айрин держать ноутбук наготове, на случай, если ему зачем-то потребуется «тактическая корректировка данных на лету». Я решил, что пока стоит оценить другие возможные загвоздки.

- При условии, что они действительно встретились в этом китайском ресторане и тупо *пришли* сюда, с чего им туда возвращаться?

Джеймс лишь взглянул на меня как на идиота.

- У одного из них был компьютер. Он взломал систему безопасности. Они оставили там машину.

Озадачившись, я забрался в машину, нажал кнопку, открывающую замки, и завёл двигатель, ожидая, пока остальные тоже сядут.

- Зачем им было оставлять машину? - спросил я у Джеймса, пока он застёгивал ремень безопасности.

- Не знаю, - сказал он, глядя куда-то вдаль. - С этой частью я ещё не разобрался.

К тому времени, когда мы добрались до ресторана, там уже была небольшая группа полезных граждан - офицеров полиции - готовых оказать поддержку. Джеймс приказал им окружить здание и быть готовыми к выходкам террористов - нам известно, что иногда они прибегают к весьма нетрадиционным приёмам. Я указал на зелёную двухместную машину на стоянке, с наклейкой «Вавилона 5» на бампере, и Айрин кивнула - вполне вероятно, машина подозреваемых.

- Не удивительно, что они пошли пешком. Тут всего два квартала, а если их было больше, чем двое, они бы не поместились внутри, - заметил я.

Айрин ничего не ответила, но незаметно прикрепила на капот ровную полудюймовую полоску какого-то пластика. Я не смог сходу опознать эту штуку, так что спросил, что это такое.

- Маячок, - объяснила она безжизненным голосом. - Если им удастся уйти на машине - в чём сомневаюсь - это позволит нам отследить их. По

сути, это устройство слежения, достаточно прозрачное, чтобы оставаться незаметным при быстром осмотре.

Я кивком выразил понимание, а затем вновь проверил пистолет, который перед этим достал из бардачка. Вовсе не один из этих новомодных военных бластеров или экспериментальных плазменных пушек, из тех, что использовались в космической программе - а всего лишь стандартный полицейский пистолет. Я полагался на его проверенную надёжность.

Поскольку мы хорошо оцепили местность, то отправили нескольких полицейских к заднему ходу, и Джеймс дал отмашку проходить к парадному ходу вместе со второй половиной местной группы захвата. Сам Джеймс выглядел спокойно и уверенно, как человек, который вот-вот получит желаемое, не прилагая никаких усилий. Айрин была непроницаема и держала компьютер под мышкой, спокойно разглядывая суетящихся граждан. Поскольку крупные группы вооружённых полицейских способны выдать с головой, мы не стали тратить время на то, чтобы стучать.

Они явно были удивлены, уж это точно. Когда полицейские ворвались в двери, люди начали кричать, ронять свою еду и даже падать в обморок. Я быстро просканировал помещение, высматривая наших подопечных. Джеймс слегка повертел головой из стороны в сторону, а затем пристроился за несколькими копами, держа оружие в руке, и бросился к дверям кухни, едва не наступая на пятки одному из офицеров.

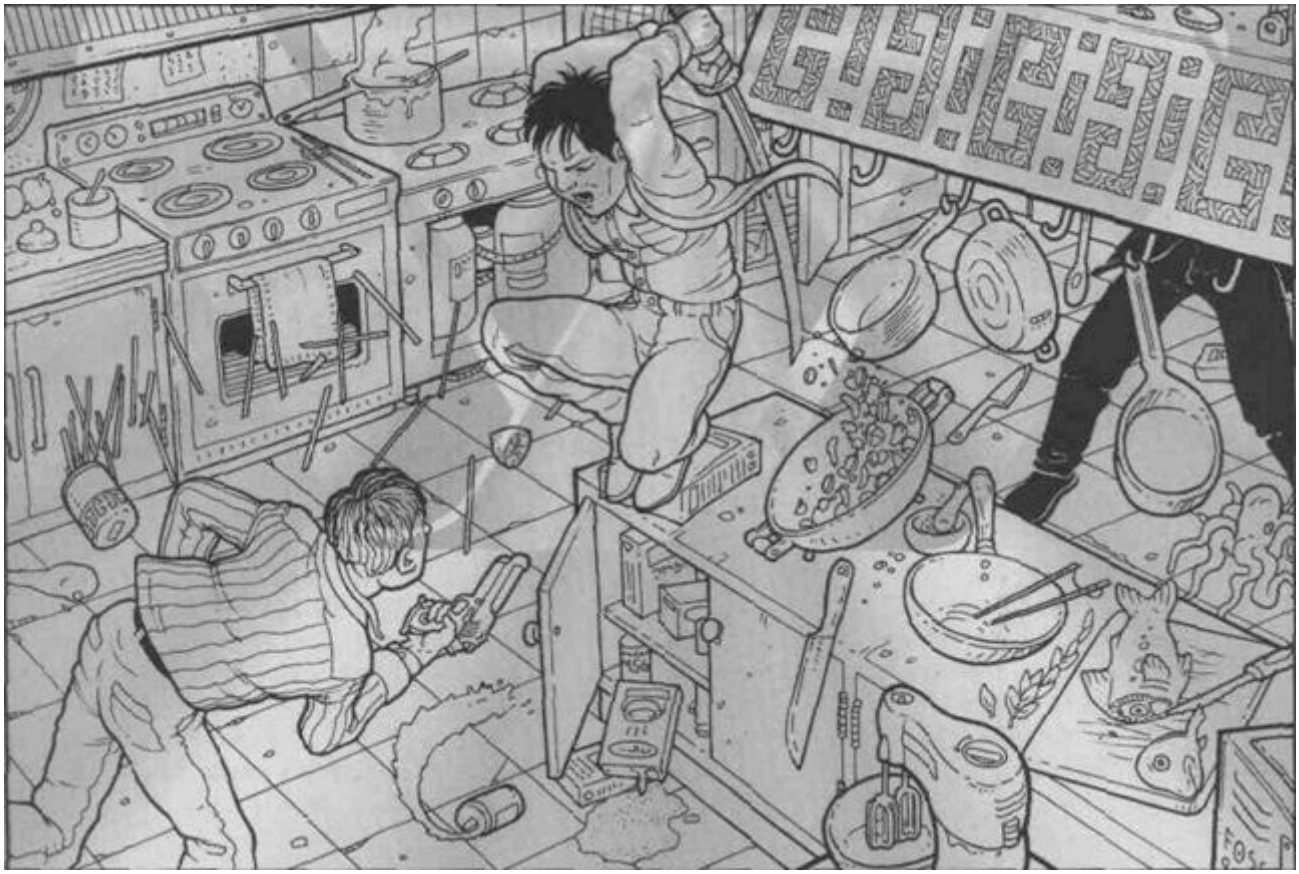
Не могу сказать точно, что творилось на кухне. Всё, что я видел - как офицер полиции, пятясь, вышел из дверей примерно через две секунды после того, как зашёл, и, как только Джеймс врезался ему в спину, я услышал звук выстрела. Затем погас свет.

Я включил крошечные фонарики на оправе моих темных очков. Забавно освещать помещение тем, что должно скрывать глаза, но это работает. Я просмотрел помещение в поисках целей, перескакивая с лица перепуганного, рыдающего толстяка (*средний уровень доходов, поношенные туфли, слишком много тратит на машину*) на потерявшую сознание женщину (*под пятьдесят, заботится о внешности, опытный работник корпорации, не замужем*), босоногого подростка (*троечник, мелкий правонарушитель, семья с низким уровнем доходов*). Никто здесь не представлял угрозы, так что я предоставил полиции обеспечивать оцепление, а затем взглянул на Айрин, направляясь в сторону кухни.

Айрин уже расстегнула свой компьютерный кейс и вытащила небольшое портативное устройство — широкоохватный активный сенсор. Не поднимая глаз, она произнесла:

— Перебой подачи электропитания в этом здании… квартале… возможен разрыв линии передач в этом квартале. Они взломали местный узел. Работаю.

Через мгновение вновь зажёгся свет, поскольку наши ребята из компании электроснабжения включили резервную сеть. Айрин продолжала смотреть на экран, иногда произнося что-то, почти не двигая губами, её пальцы подёргивались на сенсорной панели.



— Они находятся в здании. Рекомендую вам оказать поддержку агенту Килеру.

Я ворвался в двери, и мне чуть не снёс голову просвистевший в воздухе изогнутый клинок. Джеймс впечатался в один из кухонных столов - его костюм даже не помялся, но очки сидели слегка криво. Парень азиатского вида (*доход выше среднего уровня, хозяин сети ресторанов, третье поколение китайских эмигрантов, ИСКАЗИТЕЛЬ*) присев кружился на стойке, его палаш отклонился по дуге назад, пытаясь нанести ещё один удар, который должен был пересечься с серединой моего туловища. Я бросился в сторону, пистолет в моей руке рявкнул, когда я выстрелил в

него - он изогнул спину, мягко соскакивая со стола. Пули ударились о заднюю стену, проделывая небольшие дыры в штукатурке, а меч опустился, приближаясь к моему левому плечу.

Джеймс с лёгкостью подхватил первую попавшуюся кастрюлю из раковины позади него и бросил её в мастера боевых искусств. Она лязгнула о клинок, сбивая его ровно настолько, чтобы он на волосок не дотянулся до меня. Человек закончил свой прыжок и опустился на ноги. Я заскользил по жирному полу, нацеливая на него пистолет, пока Джеймс поднимал второй рукой свою пушку. На мгновение всё застыло в неподвижности, словно хрупкая картинка, а человек тем временем шумно выдохнул, приподняв бровь, когда понял, что промахнулся.

- Стоять! - один из полицейских вновь ворвался в двери, держа перед собой оружие. Я видел, как его палец дёрнулся, начиная жать на курок, но азиат оказался быстрее - его ноги резко взмыли вверх, верхняя часть тела при этом почти не двигалась. Пистолет выпал из руки офицера, а самого копа выбросило назад из дверей - жертва удара ногой, точку приложения которого я даже не мог определить. Азиат начал разворачиваться к нам, нацеливая клинок, чтобы нанести опасный удар. Раздалось короткое «Бах!», когда Джеймс выстрелил ему в спину.

Он действительно не ожидал, что в него попадут. Парень упал на пол, в его теле была дыра, и я видел озадаченный взгляд глаз на широком лице, когда он осознал, что его тело не делает того, что он ему велит. Его короткие чёрные волосы разметались вокруг головы, словно негатив нимба, и слегка колыхались. Из раны лилась густая кровь, стремительно расползаясь по полу пятном неправильной формы. Наконец его рука на мече расслабилась, и глаза закрылись, как будто он заснул.

Не останавливаясь для осмотра тела, Джеймс сделал несколько коротких, почти военных шагов по направлению к задней двери. Я поднялся с пола, отряхивая свой костюм, и прошёл на вторую половину помещения. Джеймс оглянулся на меня, а затем открыл дверь.

Снаружи около полудюжины полицейских уже задержали молодую женщину (*семья с низким уровнем доходов, студентка-отличница, либералка, склонна к революционным идеям, ИСКАЗИТЕЛЬ*) с компьютером. Я вздрогнул, когда понял, что она на самом деле похожа на более юную и живую версию Айрин — длинные русые волосы уложены в строгую причёску, узкое лицо, погружённый в себя взгляд. Копы взглянули на нас, но тут же узнали и подались назад, позволяя Джеймсу допросить подозреваемую. Она выглядела усталой, хотя не знаю, из-за настоящего недосыпания или из-за крушения планов.

Но по-прежнему не было никаких признаков других террористов, и мы ещё не нашли похищенные образцы.

Женщина ничего не сказала, когда я забрал у неё компьютер. Джеймс грубо сковал её набором крупных, громоздких металлических шаров, полностью закрывших её руки - интересно, где он раздобыл эти тяжелые штуковины? Он подтолкнул её к стене, чтобы задать несколько вводных вопросов. Я подошёл, чтобы послушать, как и Айрин, явившаяся со стороны задней двери. Айрин оглядела женщину с ног до головы; женщина ответила тем же. Затем обе они наградили друг друга презрительной миной и отвели глаза.

- Я забираю её под свою ответственность, офицеры. Спасибо вам за помощь, - этой простенькой фразой Джеймс освободил полицейских от ответственности за задержанную женщину, и мы отвели её в машину. Она угрюмо избегала наших взглядов, словно в последней попытке неповиновения.

Джеймс наклонился к женщине, готовый начать предварительный допрос. Он коротко взглянул на меня, кивнув в сторону Айрин, которая уже начала работать с компьютером женщины. Я кивнул и прошёл назад, чтобы увидеть, что же Айрин обнаружила.

Лэптоп Исказительницы был удивительной вещью - гладкий чёрный прямоугольник, прямо под поверхностью которого двигались извивающиеся маслянистые узоры. В качестве интерфейсных портов у него имелись простые контактные площадки. Айрин осмотрела прибор с холодной отстранённостью. Её руки ровно скользили над верхней частью, затем — над нижней, словно ласка любовницы.

Я прочистил горло:

- Есть какие-нибудь мысли?

Продолжая аккуратно держать закрытую коробку, Айрин даже не потрудилась взглянуть на меня, сообщая результаты анализа.

- Интересное устройство. По большей части его делали вручную. Есть кое-какие намёки на обычные технологии, но здесь используются распространённые тринарные процессоры, которые часто встречаются у подобных неорганизованных групп. Оно медленное, по крайней мере, по моим стандартам, но тактильные интерфейсы могут использоваться для подключения к любым стандартным устройствам с помощью подходящих портов. Система хранения данных, однако, съёмная. Полагаю, что её

товарищи — те, кому, очевидно, удалось сбежать — забрали, по крайней мере, копии её данных.

Я выругался. Похоже, ещё придётся заняться выслеживанием, чтобы забрать похищенные данные из опасных рук. Но, по счастью, это будет уже не моей работой.

Айрин на мгновение выказала раздражение после моей вспышки, но продолжила анализ, добавив:

- По природе конструкции предполагаю, что наш маленький «хакер» несёт ответственность за взлом системы компьютерной безопасности. Она талантлива, если её получится убедить смотреть на вещи правильно.

Я еще немного понаблюдал, как Айрин откинула дисплей кейса и начала ощупывать его края. В том, как она анализировала и прикосновением, и взглядом, было что-то неприятное. Наконец я кивнул и оставил Айрин с её технологическими игрушками. Направляясь обратно к Джеймсу, я с некоторой тревогой отметил, что он снял свою шляпу и взъерошил пальцами собственную шевелюру.

Я неспешно прошёл к нему и отвёл в сторону, обращаясь к нему негромким шёпотом, чтобы нас не подслушали.

- Как улов? - многозначительно спросил я. - Похоже, что леди сумела немного выбить вас из колеи. Никогда не думал, что с Чёрными Шляпами такое бывает, - для убедительности я бросил взгляд на фетровую шляпу в его руках.

Джеймс водрузил шляпу обратно и перешёл на деловой тон. Ого, - подумал я. - Он перешёл к обороне. Очень плохой признак. Как только он открыл рот, я понял, что он подкинет проблем. Его досье указывало, что проблемы могут возникнуть.

- Я задал несколько поверхностных вопросов. Она не склонна упрямиться, и у меня есть все причины верить, что она пока говорит правду, - он обернулся лицом к машине, глядя на молодую женщину, которая казалась подавленной и покорной.

- И? - подтолкнул его я. - Она сообщила вам, где можно найти её друзей? Вы пытались заключить сделку? - я знал, что ничего такого не будет, но мне нужно было, чтобы он продолжал говорить. Его явно потрясло то, что он услышал, а с правильно обученным Человеком в

Чёрном такое проделать непросто. Если мне повезёт, он будет слишком занят размышлениями, и не будет мешать мне направлять наш разговор.

- Нет… - Джеймс на мгновение задумался. - Она получила данные о проекте. Узнала их от контакта. Уверен, мы сумеем больше узнать о нём в ходе допроса. Но её товарищи, парочка других радикальных Традиционщиков, ушли с лабораторными образцами и копией данных.

Я просто ждал. Мой контакт из Пси-Службы предупреждал меня, чтобы я не давил на Джеймса слишком сильно.

- Образцы - они не были просто *образцами*. Это были *младенцы*. Дети. Это был какой-то эксперимент на детях.

Он явно верил в то, о чём говорил. Вдобавок, я и так знал об этом. Чёрт побери, Синдикат ведь финансировал её.

- Да, знаю, - подтвердил я.

Даже подтверждение не смогло достаточно сильно подействовать на него, чтобы он повернулся. Он просто выглядел рассеянным и продолжал смотреть на женщину.

- Почему? Почему мы потакаем экспериментам над детьми? Я могу понять поиск украденного, розыск людей, вламывающихся в наши лаборатории, арест террористов - но дети? Я не понимаю этого.

- Они умирали, - сказал я. - Мы искали способ вылечить их, способ исцелить повреждения нервных тканей с помощью имплантов. Надежную технологию, которую можно будет вручить Массам. Нам всё ещё требуется устранить недоработки. Они бы всё равно умерли, а мы всё ближе к способу исцеления. К технологии, которая позволит другим с такими же проблемами вести нормальную жизнь! - я подался слегка назад, за спину Джеймсу.

Он лишь содрогнулся.

- Подопытные кролики. Мы сами используем детей в качестве подопытных кроликов. С ними могли обращаться более нормально. Мы могли бы проводить другие тесты - но мы оплачивали это? Эти люди, они хотели показать детям жизнь, а не оставлять их запертыми, в сознании, среди боли и невозможности двигаться, в каком-то чане.

- Мы боремся с террористами, Джеймс. Как они собирались помочь? Подарить этим детям один год боли, а затем смерть? Без исцеления? Мы

пытались изменить это. Несколько людей пошли на жертвы, Джеймс. Это была идея Вице-президентов. Мы должны изменять вещи к лучшему. Мы найдём лекарство, и мы даже получим прибыль. Поступая на службу, вы знали, что мы должны идти на жертвы. Все мы жертвуем своей жизнью, своим Просвещением, ради блага общества. Эти дети отдавали единственное, что у них было - свою болезнь - ради лучшего будущего. Мне жаль, что вы не способны этого понять.

- Я понимаю, - сказал Джеймс, продолжая смотреть на женщину в машине. - Я просто не понимаю, как с этим можно жить. Не знаю, способен ли я вообще понять.

Я уже заранее извлёк свой проверенный пистолет, так что теперь мне не нужно было этим заниматься.

- Ваше досье тоже указывает на это, - сказал я. - К сожалению, Контроль с вами согласен.

- Что…

Женщина в машине дернулась от приглушённого «бабах», а затем отвернулась от окна. Джеймс осел на бордюр и соскользнул вниз. Я открыл сотовый, который всегда ношу с собой, и набрал номер своего контакта. Он снял трубку на втором гудке, и я сообщил ему новости.

- Задание выполнено.

駅前留学
英会話NOVA
UC

Введение

Если мы хотим спастись от ударов массового насилия, то для этого понадобятся усилия миллионов умов, соединенных вместе в единые процессы науки, философии и движений за социальные перемены. Кратко говоря, только усилия групп могут спасти нас от спорадических вспышек безумия групп.

–
Говард Блум, Закон Люцифера[1]
.

Вы готовы?

Реальность хрупка.

Простое событие – бомба террориста, отключение электроэнергии или намек на раковую опухоль на рентгеновском снимке – и от вашего спокойствия нет и следа. Вы знаете, о чем я говорю – о том самом холодном комке, который образуется у вас в животе, когда нечто, *известное вам* как надежное и прочное, рассыпается у вас на глазах. Та тяжесть в животе, когда ваши представления дают трещину? Момент ясности, когда то, что *не должно было* произойти, происходит все равно? Реальность никогда не является такой, какой она кажется нам.

Кто-то думает, что хаос – это весело. Но подумайте – нет электричества, нет телефонов, нет полицейских прямо за углом, нет семьи, нет гравитации…

Вы все еще думаете, что хаос – это весело?

Никто не хочет, чтобы наша хрупкая общая реальность разбилась, как хрустальный бокал, ударившийся об пол. И в ночи кто-то усердно работает, чтоб такого не случилось. Если, как говорят некоторые, реальность на грани, то Технократия существует для того, чтоб реальность не перешла эту грань.

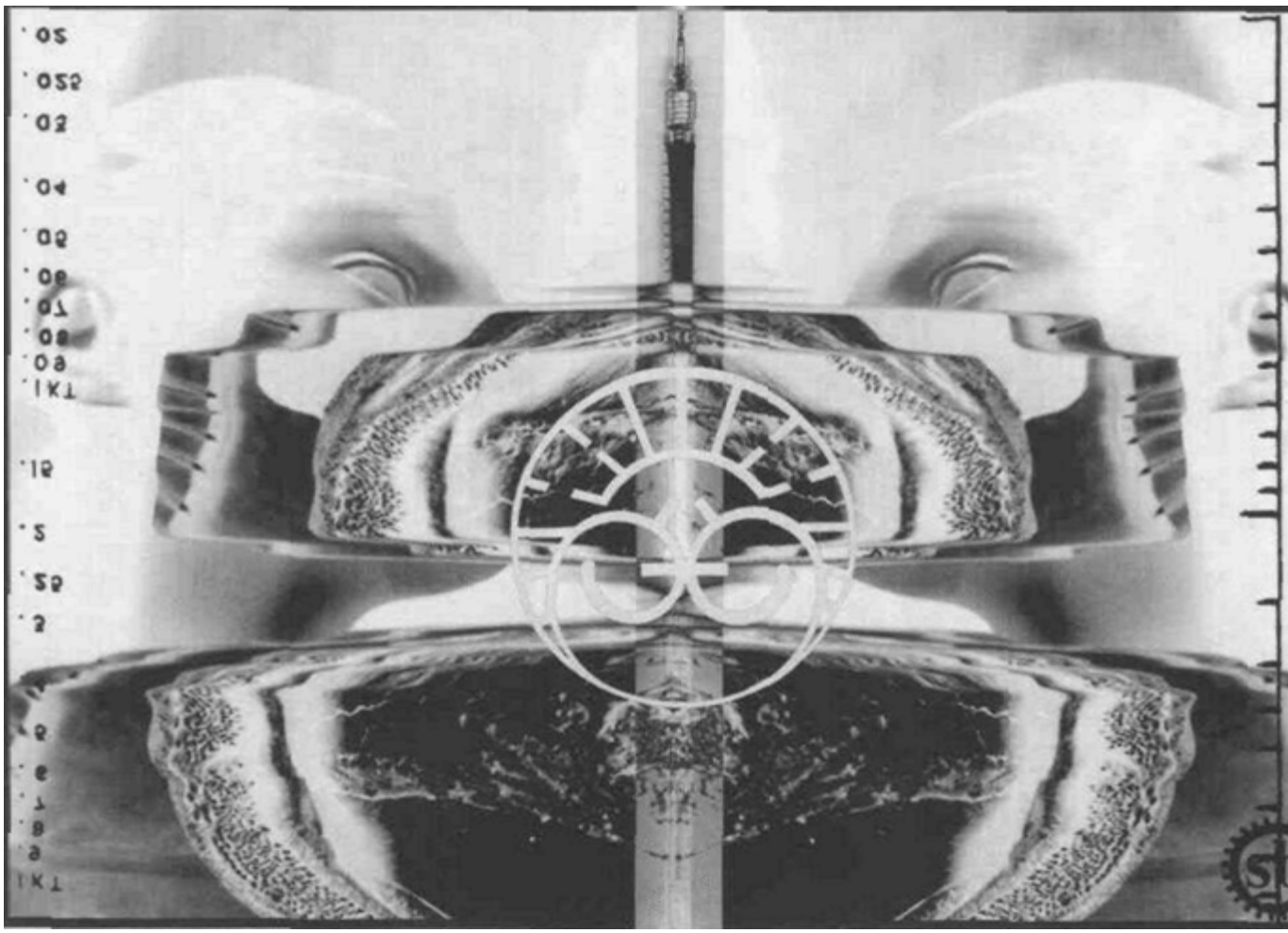
О, какая мысль. Нам всем рассказывали о «бездушных Технократах», не так ли? Об управлении разумом и статичной реальности? О бездумных куклах-убийцах и людях в темных очках, о банкротствах, об искалеченных телах и болезнях, созданных для уничтожения врагов Союза?

Ложь. От начала и до конца.

То есть, может и *не все* это ложь, но нельзя же приготовить яичницу, не разбив яиц? Когда целью является спасение человечества, не говоря уже об его возвышении, то быть хорошим парнем получается не всегда.

И ваши враги ими не являются тем более.

Разве вы не слышали? Мир полон Исказителями Реальности – бессмертными чудовищами, геномутантами, ходячими кошмарами и полубезумными чародеями – которые набросятся на вас, как только увидят. Выстрелы посреди ночи? Вам *стоит* считать, что это наркоторговцы делят территорию или это просто одинокие стрелки. Странные перебои в подаче электричества и разрывы газопроводов? Это не совпадения, поверьте. Странные крики, которые раздаются за мгновенья до того, как начинают звучать сирены? Если бы вы знали, что их по-настоящему вызывает, то вы упали бы на колени и молили Господа пощадить вашу жизнь.



Вы *не слышали*? Что ж, на то были причины. Вы можете представить себе панику, которая поднимется, если все узнают, насколько *действительно* плохо все было?

Но мы больше, чем просто армия. Все, что вы используете, чем грезите, все, что поднимает вас над зверями, может указать на нас. Мы – изобретатели, проектировщики, механики и рабочие. Тот банкомат? Удобно, не так ли? Спасибо нам. Машина, которую вы ведете? Мы спроектировали ее. Спасибо нам. Постоянный поток энергии, который питает ваш телевизор, видеомагнитофон, ваш кондиционер, ваше освещение? Это было не дешево. Добро пожаловать.

Но есть и цена, как вы знаете. Она есть всегда. Порядок требует жертв. Некоторые ваши удобства. Или некоторые ваши свободы. Или некоторые жизни. Мы, конечно, предпочитаем, чтобы потерянные жизни и свободы принадлежали другим людям – людям, что далеко от нас, или людям, которые, предположительно, заслужили

подобное – но это не всегда работает так, поверьте. Иногда эти жертвы должны быть личными и близкими. Иногда кровь, пролившаяся на землю, принадлежит вам. Хуже того, она может пролиться из не вашего тела, но вашими руками. Те, кто думает об убийствах, никогда, к счастью, не совершают их. Если у вас есть хотя бы половина души, то убийство пугает и преследует вас, даже если вы будете каждый день оправдывать его.

Некоторые наши противники не имеют душ. Они – варвары в городах, быстро распространяющиеся ошибки в схемах. Мы могли бы желать, чтобы они тихо убрались восвояси, но они не уходят. Если мы не будем им противостоять – дипломатией, когда это возможно, или оружием, когда необходимо – то наш драгоценный маленький мир низвергнется в хаос. В анархию. *Настоящую* анархию, а не в досужие измышления скучающих подростков. И это падение куда ближе, чем в можете представить.

Время жертв настало.

Варвары – за вашими дверями. И кровь, которую они проливают, может быть вашей.

Насколько далеко вы можете зайти, чтобы спасти реальность?

Присоединяйтесь к победителям

Мир так называемого «мага» неизмеримо разнообразен. В Мире Тьмы обитает множество страннейших чудотворцев – безумные ученые, воины-мистики New Age, маги-тантристы, примитивные шаманы – вы можете делать все, о чем способны помыслить. Однако в книгах о магах, написанных ранее, вы могли заметить некоторую общую предвзятость. Называйте это «пропагандой», если хотите. Мы предпочитаем называть это «клеветой». Настало время исправить эти ошибки. Для вас пришло время заглянуть на другую сторону баррикад.

На этот раз вам выпал шанс поиграть за *героев* игры. Вы слышали нас – героев. Побеждающую сторону. Хороших парней. Слишком много Людей в Черном погибло в перестрелках. Слишком много HIT было приведено в негодность разрядами молний и «естественными» огненными шарами. Хватит. Вы готовы к соревнованию? Забудьте все что вы, как вам казалось, знаете о мире мага.

Девять Традиций поведали вам немало лжи – значит, пришло время истины. Несмотря на все, что вы слышали, Союз Технократии не «тайное общество, создавшее статичную реальность». Это не ульевый разум безликих марионеток. Это не альянс бездушных агентов в черных фетровых шляпах и отражающих темных очках. За маской технологий скрывается сообщество просвещенных людей. Более того, это единственный шанс человечества спастись от уничтожения.

Конечно, подписав контракт с Союзом, вам придется кое о чем забыть. Забудьте об иллюзиях New Age, вы все, сюда входящие. Никаких мистических ритуалов нагишом в грозу. Больше никаких наркотических трипов, выдаваемых за мистические видения. Время забыть Манифест Хакеров, страдающих призрачных друзей и все это метание огненных шаров, чтение Таро, любовь с дельфинами, смотрение в хрустальные шары, катание на драконах, хождение по мистическим путям, нюхание пачули, курение благовоний и прочий хлам магических традиций. Нас ждет 21-й век.

Мы – Технократия, дух в машине. Что мы можем предложить? Зеркальные противосолнечные очки и лимузины. Огромные средства на представительские расходы. Тайных агентов и гипертехнологии. Жестоких киборгов. Великолепие, созданное биологической инженерией. Черные вертолеты. Тайные космические исследования. Бесконечные игры разума. Тайные общества. И, конечно, предательство, жажду крови и чистую, голую мощь. Мир ваш, если только у вас хватит патронов, чтобы его взять.

Вы – элита. В Союзе Технократии вас ждет новая жизнь. Вы познаете радость штурма Часовни в 3 часа ночи,

возбуждение при перепрограммировании безумного культиста в безопасности собственной гостиной и напряжение при ведении пулеметного огня по последней группе обломков 15 века. Настало время вернуть мир себе.

Нам всем нужно немного времени, чтобы уложить все в голове. Чтобы отбросить клевету, и увидеть реальность со стороны защитников.

Наденьте свои темные очки, подтяните черный галстук и возьмите вашу БОП (Большую Ох***нную Пушку) наизготовку.

Время работы.

Руководство для хороших парней

Когда поднимают легкое перышко, это не считается большой силой; когда видят солнце и луну, это не считается острым зрением; когда слышат раскаты грома, это не считается тонким слухом.

– Сунь-цзы, Искусство Войны[2].

Несмотря на то, внешне Технократы кажутся бездушными и бесчувственными марионетками, эти парни зажигают. Зажигают, как огонь. Жгут, как напалм. Зажигают, как смертоносное оружие в их руках. Им нужно зажигать – в их руках находится будущее человечества.

В этой книге вы найдете многое, что не совпадает с тем, что вам говорили ранее. Вы увидите здесь истину, которая отличается от всего, что говорят мистики. Вы увидите достижения науки и технологии, которые все считают невозможными. Не верьте тому, что вы слышали ранее. Истина здесь. Вы держите ее в своих руках.

Но правда – не самая приятная вещь. Она жалит, как змея. Иногда она даже кусает собственный хвост, пуская яд

в собственный организм. Таково нынешнее состояние Технократии. Вы уже слышали, что Пять Конвенций образуют некий монолитный Союз. Вы, как всегда, слышали ложь.

Тема: Потрескавшийся Монолит

Технократический Союз, как говорят многие, это монолит, высящийся бастион неумолимой угрозы, кидающий свою тень на весь мир. Другие говорят, что это столп стабильности, держащий на себе вес мира, своей чистой мощью и хитроумным мастерством удерживающий небо от падения.

Но монолит потрескался, пронизанный микроскопическими трещинами, ослабляющими его кажущуюся стабильность. Если его ударить слишком сильно, то он может рассыпаться, накрывая мир дождем бритвенно-острых осколков. Но до того момента вода, черви и погода продолжают проделывать трещины.

Эта книга о жизни в трещинах и ремонте монолита изнутри. И он должен быть починен, поскольку если скала падет, пострадает все на Земле. Кратко говоря, персонаж Технократии – герой, стремящийся удержать рассыпающийся мир в целости при помощи командной работы, технологий, навыков и усилий воли.

Удачи. Она вам понадобится.

Тема: Действуй сейчас!

Для чужаков и Исказителей Реальности агенты Технократии безлики, не эмоциональны и самоубийственно преданы делу. С промытыми до крайности мозгами, как они говорят, оперативники идут по холодному и темному пути нержавеющей стали и острых углов. Одна ошибка, и Союз растирает его в фарш и сливает в чан для клонирования – попробовать еще разок. Хоть тут и есть доля правды, Технократия гораздо более сложна, изобретательна, организованна и просвещена. Стереотипный Технократ лишен воображения, человечности или мечтаний. Однако, хоть такие агенты и существуют, в Технократии они считаются незначительной обузой, а не требуемым персоналом. Настолько строгое обучение, очень важное для функционирования организации, ломает людей, обладающих слабой волей или интуицией. Лучшие и умнейшие проходят его, как нож

сквозь масло, и обеспечивают Союз предусмотрительностью, навыками и интуицией, которые позволили ему выживать в течение тысячи лет в мире, сошедшем с ума.

Порядок и дисциплина - жизненно необходимы. Без них Организация ломается, а за ней уходит реальность. Но излишние расчеты порождают застой, а застывшая организация не может реагировать. Таким образом, в систему Технократии встроен и «компромисс», хоть это и незаметно на первый взгляд. Без него Союз давно бы сломался, как хрупкая сталь. Идеальный агент может видеть этот «компромисс» и использовать его на пользу идеалам Технократии. Хороший Технократ знает, когда нарушать правила, понимает, какие правила нарушать, и знает риски и преимущества нарушения их.

Вначале добрые и идеалистичные агенты были вполне обычны. Чтобы войти в изначальный Орден Разума, мужчина или женщина должны были быть отважны, умны, преданны и мудры. В последние несколько столетий Союз охватила апатия. К 1800-м достижения, самодовольство и разложение подкосили группу настолько сильно, что преданные Дедалийцы были практически уничтожены, посчитанные угрозой «большему благу». Хоть строгая реорганизация 1800-х и выкосила перегибы к худшему, превратив упадочный Орден в активный Союз, некоторые элементы того упадка еще сохранились. Хуже того, политику организации поразили некоторые злокачественные образования:

- Исказители Реальности, покрываемые прогнившим Отделом Особых Разработок (смотрите **Синдикат**), основали в Союзе плацдармы. Распространяясь по трещинам, подобно льду в граните, эти саботажники поставляют испорченное оборудование, лживые протоколы и распространяют в Союзе паранойю.
- Даже без них и им подобным современные технологии порождают самоуспокоенность. Из-за приборов, готовых исполнить любой приказ, многие Технократы просто сидят, и позволяют рутине, подчиненным и особым

технологиям подавить воображение и дисциплину. Эта самоуспокоенность, в свою очередь, расшатала цепи командования и прогресса. Союз становится все более обрюзгшим, но многих оперативников это не волнует.

- «Предсказатель Апокалипсиса» - зловещий, но противоречивый прогноз, основанный на информации, полученной из СМИ и источников среди Исказителей Реальности, указывает на то, что в ближайшие пять лет с вероятностью 75,367% произойдет того или иного рода глобальная катастрофа. Многие оперативники начали работать, чтобы предотвратить это предсказание, но многие другие посчитали его результатом нервозности из-за смены тысячелетий.
- Вражда между Конвенциями (которая всегда была проблемой) расцвела в натуральный ядовитый сад. Согласно данным разведки, многие высокопоставленные члены Покорителей Бездн, Биоинженеров и Синдиката имели сношения с Исказителями Реальности и враждебными группировками. Прогнозы же указывают на некоторого рода внутреннюю войну в ближайшие пять лет.
- Между бойцами Передовых Линий на Земле и теоретиками, обретающимися в тайных лабораториях и отдаленных Конструктах Горизонта, существует значительный Раскол. «Псы» чувствуют себя брошенными своими коллегами, которые не могут понять, как все идет *по-настоящему*. А «лабораторные крысы» отмахиваются от своих паникующих собратьев, считая, что из хаоса на Земле прорастет лучший вариант. Обе группы начали чувствовать презрение друг к другу, и никто из них не понимает, что все они важны для будущих успехов Союза.
- Несмотря на гибель двух важных крепостей Традиций – Дуассета и Цифровой Сети (Технократы еще не знают о войне в Конкордии) – эта группировка противников за последние тридцать лет достаточно сплотилась. Ее ряды больше, сильнее и гораздо более организованны, чем ранее, а ее агенты нанесли ряд сильных ударов по Союзу. Две другие группировки, Нефанди и Мародеры, стали еще сильнее. Постоянные атаки Мародеров

наконец уничтожили крепость Нуль-Б, штурмовой отряд Нефанди извратил небольшой флот Покорителей Бездн и их же интриги подкосили недавний особый проект, что привело к потере трех Конструктов Горизонта. (Смотрите романы**The Ascension Warrior** и **The Road to Hell**, а также дополнения **Digital Web 2.0** и**Tales of Magick: Dark Adventure**). Враги наступают с трех сторон. И несмотря на превосходство в огневой мощи и помощи парадигмы, долго Союз против них не продержится.

- Массы, в своем неведении, развили технологии до пугающих высот. Хоть такая поддержка (и зависимость) весьма желаема, несколько критиков в Союзе объявили, что в застой уходит сам человеческий дух, что губительно для человечества. Более того, многие спящие ухватились за мистицизм, оккультизм и бунтарство, как за лекарство от этого духовного упадка. Хоть последующие схватки и придали энергии национальным правительствам (и Технократии), играют они на руку врагам.
- Развитие технологий зашло настолько далеко, что иногда даже Технократам сложно ее понимать и обслуживать. В последний год наиболее амбициозные проекты Союза были поражены странными несчастными случаями, непредвиденными сбоями и полнейшими неудачами. Начали выходить из строя даже давно действующие, хорошо известные виды технологий. Хоть многие Технократы винят в этих сбоях растущую сложность современной науки, немало и удивляются проблемам, которые затруднили космические путешествия, наполнили сложные технологические проекты пороками, а бывшие доказательства – ошибками. Некоторые пессимисты считают, что Союз достиг пика развития человечества, что наука, используемая Технократией настолько сложна, что люди не могут больше воспринять сложных сфер знаний. Другие возражают, что в действие вступил некий непредвиденный «фактор хаоса», ведущий к энтропийной смерти самой Земли.
- В Массах распространяется некий «мессианский эффект». В последний год или около того небольшая, но

растущая группа «охотников» проявила паранормальные способности и объявила войну сверхъестественному. Некоторые из этих отступников объявила себя одержимыми ангелами. Другие просто кажутся смущенными и разозленными, сопротивляясь ночи с поразительной яростью. В данный момент, Союз считает их союзниками – они разделяют взгляды Союза по очищению Земли от сверхъестественной заразы. Но когда эти фанатики повернутся против Союза, считая агентов Технократии еще одним видом сверхъестественной заразы? Это время может настать раньше, чем нам кажется.

- Немалая опасность катастрофических разрушений исходит от смертных – ввиду так называемого «Эффекта Пандоры». Хоть эксперты Технократии и следят за многими видами высоких технологий на мировом уровне, вероятность происшествия какой-либо катастрофы по-прежнему велика – ядерный терроризм, экономическая депрессия, упадок окружающей среды, перенаселение, пандемия или полномасштабная война – чтобы подорвать все усилия Союза. Несмотря на образование особых комитетов, исследовательских и ударных Отрядов, многие аналитики предсказывают, что полное уничтожения человечества произойдет по вине не Исказителей Реальности, а самих Масс. И произойдет это с помощью технологии, которую всегда поддерживала Технократия.

При всех этих вызовах у Союза есть два варианта на выбор: отказаться от собственных законов, чтобы сохранить принципы, или вернуться на Землю по нисходящей орбите. Нужна новая кровь. Требуются новые приказы. Необходимы новые законы.

Вот куда вступаете вы. Хоть это **Руководство** включает в себя важную информацию обо всех сторонах Технократии, оно предназначено для молодых и живых оперативников – таких, кто пойдет против законов Технократии, чтобы спасти ее от нее самой… и чтобы спасти человечество от гибели.

Приступим к работе.

Как пользоваться этой книгой?

Полторы тысячи лет назад все знали, что Земля - центр вселенной. Пятьсот лет назад все знали, что Земля плоская, а пятнадцать минут назад ты знал, что люди были единственными на этой планете. Представь, что ты будешь «знать» завтра.

– Агент Кей, Люди в Черном.

Добро пожаловать обратно в реальность. Теперь вы в другой игре.

Давным-давно, в оригинальной версии **Маг: Восхождение** Рассказчик мог отложить книгу правил и позволить любому в группе создать самых странных мистиков, каких вы могли придумать. Один игрок мог захотеть некроманта, другой мог создать сумасшедшего ученого, чтобы построить ракетолет в тайной лаборатории, а третий мог сотворить мага, опытного в обращении с галлюциногенами и тяжелым оружием. По какой-то

причине, все они живут в одном доме (прямо как в сериалах по СТС и ТНТ!), скрываясь от стражей реальности. К счастью, у каждого из них есть интересные идеи о Восхождении и побеге. Конечно, если члены такого вида группы не будут осторожны, то они разбредутся по такому количеству разных путей, что сама собой погибнет игра. Не говоря уже о реальности.

С тех пор **Маг** изменился. В хрониках Технократии вы наняты, чтобы служить Союзу. Ваши цели определены заранее, и вы состоите в команде, которая может их достичь. Ваши миссии включают в себя исследования паранормального, похищения и переобучения Исказителей Реальности, расширение влияния вашего тайного общества, продвижения науки, исследования неведомого и защиту планеты. У вас будет Наблюдатель, который будет давать вам советы, задачи, которые надо будет исполнять, и местный Симпозиум Технократов, который будет вас критиковать.

А если вы будете достаточно находчивы, то вы найдете пороки внутри Союза - заражения и диверсии, которые ваши скрытные лидеры не понимают или не раскрывают. К счастью, вы не настолько недальновидны, чтобы попытаться уничтожить Технократию. Вместо этого, вы попытаетесь ее починить. Вы – Технократ, у которого достаточно идеализма и изобретательности, чтобы решить проблемы, с которыми не может справиться ваш Наблюдатель. Герои не пытаются уйти от реальности. Они стремятся спасти ее.

Добро пожаловать на другую сторону баррикад. Вот инструменты, которые мы готовы вам предоставить:

- **Глава 1: Идеологическая Обработка** дает общий взгляд на мировосприятие Технократии – важнейший инструмент для начинающего агента – и детализированный Лексикон важнейших терминов и вульгарного арго.
- **Глава 2: Просвещенная Наука** описывает ваше наиболее могущественное оружие – Просвещенную Науку, которые другие назовут «магией» - и

показывает, как использовать Методики для расширения своего влияния. Дым и зеркальные очки скрывают технологическое великолепие.

- **Глава 3: Уроки Истории** сводит воедино историю Союза, описывая развитие парадигмы разума в одной главе. Мы набьем ваши головы фактами, и будем спрашивать по каждому из них.
- **Глава 4: Протоколы** описывает операции Технократии, показывая, как Союз ведет дела и расправляется с противниками.
- **Глава 5: Конвенции** описывает пять Конвенций, которые составляют ядро Союза, и Методологии, которые действуют в их пределах.
- **Глава 6: Рекрутинг** демонстрирует правила по созданию персонажа. Никакого высокомерия – изучайте данные так, как если бы они были новыми.
- **Глава 7: Повествование** дает Рассказчику советы по созданию увлекательных хроник и миссий, которые выходят за пределы очевидных «пали по Исказителям».
- **Глава 8: Арсенал** предоставляет набор Методик, транспорта, кибертехнологий и приборов – их достаточно, чтобы с верхом наполнить технократскую коробку для игрушек.
- И, наконец, **Приложение** дает множество отсылок к современной культуре, которые как вдохновляли создание этой книги, так и служат источниками информации для создания своей собственной хроники.

Давай будем там осторожны.

Глава 1: Идеологическая Обработка

Новая технология ничего не прибавляет и не отнимает. Она меняет все.

– Нил Постман. Технополия: культура сдалась технологии[1].

Вокруг меня все залито белым светом, а я прикован к металлическому креслу скобами и плотными лентами. Где-то был сделан выбор, но я его не делал. Я был обманут, похищен и подставлен кем-то или чем-то. Я не знаю кем и почему. Меня зовут Ричард Дрейк, и я человек – человек, лишенный свободной воли и чувства собственного достоинства.

У меня есть время изучить обстановку и обдумать свое положение. Я знаю помимо всего прочего, что я должен оставаться спокойным, оставаться рациональным, каким я был всегда. Если я поддамся стражу или панике, хоть на секунду, то все пропало. Они обретут власть.

Стоило мне об этом подумать, как по круглой комнате разнесся голос (мысль? присутствие?): «МЫ ИМЕЕМ ВЛАСТЬ».

- Кто вы? – спросил я.

Ответ был краток: «МЫ – ВЛАСТЬ».

В комнату вела одна дверь. Одна же вела из нее. Я сфокусировал свой гнев, поддерживал свою ненависть, как щит. Моя ярость безгранична. Я пытаюсь выплеснуть ее наружу, запачкать белую краску двери насыщенностью своих эмоций.

Что-то подавило мою ярость, изгнав помыслы о сопротивлении из моего разума. Боль слишком сильна. Если бы я только мог найти источник, найти цель для противостояния, то я смог бы сфокусировать разум. Через секунду на мою мысль как будто ответили. Дверь открылась. Вошла женщина.

Она уже делала это раньше. Она эффективна. Профессионал. Бесчеловечный. Я медленно осматривал ее, начав с ее ног и поднимаясь

вверх. Она стоит идеально спокойно, как на приеме. Длинные ноги. Пошитые на заказ слаксы. Деловой пиджак. Шелковистые черные волосы. Хрупкая, но стоит с изяществом танцовщицы. Восточные черты лица – и ни эмоции. Человек, на котором сфокусируется моя ненависть – если это не именно то, что они и ожидают от меня.

- Начала всегда так сложны, - произносит она. Она приняла уверенный вид, когда начал говорить. Не мог не сфокусироваться на ее словах. Она продекламировала их все. – Это начало. Это – Комната 101.

- А почему вы поместили меня сюда?

- Потому что, сэр, вы мертвы. Для всего прочего мира, вы мертвы и похоронены. Вы можете считать меня своим ангелом-хранителем.

Мой гнев вновь начал разрастаться, поддерживая волю. Реакция быстра – ошеломляющая боль – и в моем разуме раздается лишь одно слово: ВЛАСТЬ.

Я… должен… поддерживать… контроль…

- Вы можете думать, что у вас нет выхода, но это не так. Вы его сделали. Вы выбрали смерть, помните? Снотворные таблетки, 1000 миллиграмм. Десять литров виски. Для всего прочего мира вы мертвы. Мы же теперь предлагаем вам жизнь.

- Если вы согласитесь, ваша жизнь начнется снова… сейчас. Каждая секунда вашего существования будет проходить под наблюдением. Каждая мысль будет читаться. Каждое действие – записываться. Ваше имя, ваша воля, вша личность – все станет нашим.

Я закричал, но лишь потому, что выбрал крик.

Пересмотр взглядов

Мы – части большего организма, и случайно обнаружили себя используемыми в его интересах.

–
Говард Блум, Закон Люцифера.

Так все и было? Так начинается всегда. Заперт в комнате, заставленный лишиться свободы неким холодным, как лед, агентом Технократии.

Хорошо бы, если бы все было так просто, настолько четко и ясно, настолько явно разделено на черное и белое. Традиции хорошие, Технократия плохая.

Как хотите.

Нам нужно подкорректировать ваши взгляды – показать, что путь Союза верен. И в процессе мы покажем вам проблемы, которые в откроете достаточно скоро.

Нет, Технократия не безупречна, но она может быть лучшим выбором, который есть у Человечества.

И у вас всегда есть выбор. Просто его не всегда легко сделать.

Реальность на грани

Давайте начнем с пересмотра основ всей игры. Мы можем уложить всю мистическую философию, представленную ранее, в четыре слова: в Реальности творится бардак.

Некоторые люди верят, что реальность управляется консенсусом. Если это так, кто эта реальность, как мы ее воспринимаем, определяется общей волей миллиардов людей. Коллективно, человеческая раса создает главенствующую парадигму мира, базирующуюся на простых, разумных идеях – гравитация действует, истина определяется логикой, два плюс два всегда равно четыре и так далее. Некоторые изолированные группки не согласны с этими утверждениями, но общий консенсус все же создает то, что мы видим и ощущаем. По большей части, человечество выбрало наш мир.

Но есть и одна сложность. Хоть человечество и является доминирующим обществом мира, существует не только оно. Если реальность является гобеленом, которое ткет человечество, то кто-то или что-то начинает обрывать нити.

Радикальные группировки, оккультные общества, чудовищные создания – все эти ужасы обитают в складках и узорах мира, искажая общепринятую ткань реальности. Безумие сверхъестественного мира разрывает реальность.

Чудовища обитают в ночи. Бессчетные тысячи вампиров охотятся на невинных, высасывая кровь из бережно выращиваемых стад рода человечества. Примитивные оборотни свободно потакают своей ярости, уничтожая все, что не вписывается в их понимание духовной чистоты. Даже темные духи овладевают и контролируют людей, находясь по ту сторону могилы. Ни один человек не находится в полной безопасности. Фактически, каждая фракция оккультного мира считает, что именно она контролирует человечество и ход человеческой истории.

Некоторые существа даже более опасны. Они значительно изменяют реальность ради исполнения своих капризов. Они это желают, и это происходит. Называйте их, как хотите – чудотворцами, волшебникам, мистиками, шаманами, Исказителями Реальности – одним словом, это маги. Они не разделяют реальности Масс. Вместо этого, они ставят себя превыше нее, преследуя свои собственные опасные мечты. Из-за их силы обрести плоть может любое безумие.

Задумайтесь, на секунду, об ужасающей реальности этого утверждения. Благодаря разуму мага возможно все. Может быть реализована любая греза, любой кошмар, любая похоть или желание. Любое базовое желание может быть удовлетворено усилием воли. Тьма в душе мага ищет определение для разгадки смысла его существования. Предложите ему мифы о примитивных богах, и он призовет их. Солгите ему о смерти и перерождении, и он в клочья разорвет завесу меж жизнью и смертью. Расскажите ему о духах и незримом, и он выпустит их в мир. Это сумасшествие примитивных магов.

Так называемые «Девять Традиций» магии далеки от единства – у них нет взглядов, которые держали бы их вместе. Вместо этого, у каждого мага есть свой личный взгляд о Восхождении. Разделенные, они отделяют себя от

человечества, тайно работая в Часовнях и Святилищах, пока реальность рушится. В то время, как силы порядка стремятся восстановить мир, тысячи опасных магических грез разрывают его на куски.

Результатом всего этого беспорядка в нашем Мире Тьмы являются тысячи тайных обществ, построенные на утверждении, что человеческая раса – наиболее многочисленное и наименее сильное сообщество в мире. Мир человечества лишен баланса. Многие сверхъестественные культы уже утверждают, что конец мира близок.

Знатоки оккультизма не могут договориться о том, как это произойдет (Апокалипсис? Геенна? Вечная Зима?), но они твердо верят, что Последние Дни приближаются. Или уже начались. Неудивительно, что реальность рвется на куски. Незримые силы продолжают воздействовать на его ткань, напрягая все свои силы, пока мир не будет уничтожен… если общие взгляды пяти миллиардов человек не встанут на его защиту.

Некоторые разумные личности верят, что на каждое действие есть равная и противоположная реакция. Сила хаоса велика, но должна быть и какая-то сила порядка, ему противостоящая. Если мир не может защитить себя, то кто-то должен принести в мир порядок. Люди могут поддерживать свои повседневные законы, но некоторые героические души должны бороться со злом, которое общество не может обнаружить или распознать. Кто-то должен сражаться с тьмой. Из всех тайных обществ в этом темном, зловещем мире, лишь одно поддерживает порядок и разум. Только одно работает на укрепление общей реальности Масс.

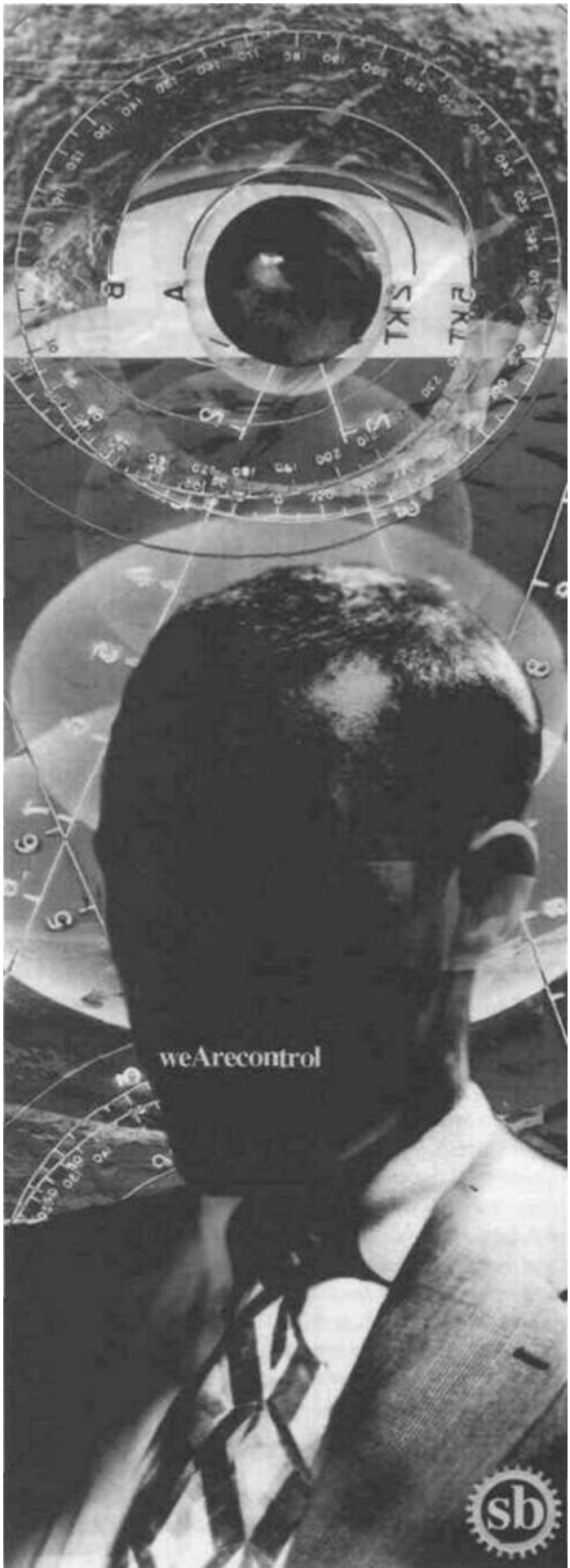
Мы называем ее Технократией.

Каждый Свет отбрасывает Тень

Звучит предвзято? Да, черт возьми. Это тайное общество (да, можете называть его тайной организацией) далеко от идеала. Технократский взгляд на реальность имеет свои недостатки. В самой Технократии есть свои общества, и даже само слово «технократия» имеет несколько различных смыслов. Посмотрите поближе, и вы увидите тайное общество, которое может спасти мир… или уничтожить его.

Когда это слово пишется и произносится со строчной «т», то в виду имеется незримый эффект воздействия технологии на культуру. Люди изобретают машины, но каждое то изобретение влияет и на человеческое общество. Эти эффекты легко описываются простыми выражениями: когда средства транспорта и связи развиваются, расстояния теряют значение. Развитие медицины меняет отношение к жизни и смерти. СМИ распространяют различные философии далеко и широко. Высокотехнологичные индустриальные нации ведут войну со слаборазвитым «Третьим Миром». Мы можем потерять частную жизнь,

личность и даже человечность, если не будем осторожны… или мы можем создать жизни, которые будут лучше, чем у поколений до нас. Каждое новое изобретение (или философия, основанная на этом изобретении) имеет потенциал к изменению мира – как в лучшую, так и худшую сторону.



Слово «технократия» может относиться к правящему классу, поддерживаемому общей технологией. Когда происходят технологические изменения, то всегда появляются победители и побежденные – те, кто использует перемены в свою пользу, и те, у кого нет иного выбора, кроме как сдаться. Из этого разделения мы и выносим термин «технократы» - эксперты в технологиях, которые используют свои знания, чтобы управлять и контролировать тех, кто не имеет тех же знаний. Для кого-то технологическое превосходство предполагает превосходство моральное. Технология дает мощь, но всегда есть шанс неверного ее использования. Оставив в стороне всю риторику, не

все, кто работает над изменением мира, делает это во имя интересов идеализма, особенно когда власть и привилегии так и просят быть взятыми.

Относительно Просвещенных Ученых Технократического Союза, технократия, если просто – сильнейшая парадигма в мире. Она наиболее близка к консенсусу, достигнутому миллиардами человек – технологии работают, власти нас защищают, а сверхъестественного не существует. Технократия не создала эту реальность, но она поддерживает ее, укрепляет ее и развивает ее.

Иногда эта поддержка выливается в полномасштабную войну. Каждое «магическое» действо вне научной парадигмы действует против реальности, желаемой человечеством. Суеверные маги отклоняются от нормы, и саботируют ту реальность, которую мы знаем. Худшие из них предаются откровенному терроризму, уничтожая все, что требует хотя бы призрачного уровня ортодоксальности. Все законно для защиты миллиардов жизней от этого безумия. Большее благо требует некоторых жертв, и когда на кону стоит все, то результат часто оправдывает способы… *любые*способы.

Давайте вернемся к нашей изначальной идее – Маги живут в мире, где консенсус контролирует реальность. Технологии – важный фактор в формировании этого консенсуса. Чудотворец, работающий нал изменением реальности в одиночку, имеет немало сил, но представьте себе целое общество чудотворцев, целое тайное общество Просвещенных магов, которые работают на укрепление реальности для поддержания этой идеи.

Теперь дадим им мощь технологий. Посмотрим, как они используют ее для накопления сил. Понаблюдаем, как они развивают принципы гипертехнологий и Просвещенной Науки – магии, с технологией в качестве Фокуса. Позволим им получить несколько столетий для построения тайного общества магов-коллективистов, в пределах стремительно развивающегося техногенного мира. Теперь дадим им достаточно силы, чтобы они почувствовали соблазн разврата.

И это тоже будет Технократия.

Сон и Ночной Кошмар

Никогда не существовало системы, которая бы тем или иным образом не включала бы в себя эксплуатации одних человеческих существ на пользу другим.

– Джон Дьюи, Поиск Достоверности[2].

Словарное определение Технократического Союза звучало бы так – собрание научных и философских обществ. Только Просвещенные – ученые-провидцы, которые могут менять реальность при помощи технологий – могут развиваться в пределах Союза. Эти «Техномаги» обретают власть и престиж в рядах сети технологических Конвенций; каждая группа спонсирует несколько специализированных Методологий. Каждый агент, ученый, солдат и преподаватель имеют свои взгляды на то, как должна действовать их группа. Теоретически, все они работают для достижения одной цели. На практике, однако, они не всегда соглашаются в деталях.

Мощь Союза отнюдь не так обширна, как можно подумать. Некоторые испуганные маги Традиций считают, что Технократия создала реальность XX века, но это утверждение не совсем верно. Союз Технократии не *создает* реальность – он *укрепляет* и *отражает* ее. Поскольку Массы творят мир, они дают мощь Технократии. Для усиления этой мощи Союз стремится улучшить свое коллективистское общество, а также положение человечества в целом. В мире общей реальности общая философия становится мощным оружием.

Представьте, если хотите, сотни разумов, разделяющие единые убеждения об истине, и каждый из них существует для блага целого. Если Технократия сможет реализовать свою цель – «Одна Истина, Один Мир, Один Порядок» - то она будет иметь значительное влияние на саму реальность.

Маги Традиций часто считают, что Технократия – это огромное, монолитное общество, безликая бюрократия, лишенная личной свободы или инициативы. Просто на всякий случай – это ложь. Правда гораздо более пугающа.

Политика, Война и Раскол

Там, где вы видите цели и охрану, я вижу плоть и кровь. Чьего-то сына. Чьего-то друга.

–
Никита и Мэдлин, Ее звали Никита (телесериал).

Внутренние разногласия рвут Технократию изнутри. Политические схватки в Союзе практически так же разнообразны, как оккультные фракции вне Союза – преимущественно, но не вообще. Фактически, как утверждают некоторые академики, война за реальность может быть единственной силой, что удерживает Технократию вместе. Конечно, ни один технократический взгляд не может быть настолько же угрожающим, как те, которых придерживаются вне Союза, но внутри каждый альянс безжалостен в своих устремлениях установления своей философии превыше других. Если бы не этот постоянный конфликт, то победить в Войне Восхождения было бы куда проще.

Но в Союзе есть и больший Раскол – теории и практики не всегда совпадают. Большая часть Войны Восхождения ведется на поле битвы, известном, как Передовые Линии – мире, который мы эвфемистически называем «реальным». Высокопоставленные Технократы, находящиеся высоко в цепи командования, имеют официальные теории о том, как победить в Войне Восхождения. К сожалению, они далеки и от опасностей, с которыми сталкиваются боевые Отряды. Слишком многие Технократы командуют своими Отрядами издалека. Находящиеся в укрытиях, бункерах и офисах

менеджеры и эксперты Технократии получают данные о реальности из вторых рук, либо когда они уже устаревают.

Если высокопоставленные Технократы работают с теорией – устанавливают правила и протоколы – то Отрядам, полевым агентам и боевым группам приходится их использовать. Правители Технократии творят немало идеалистичной пропаганды на тему «как спасти мир», но Отряды должны эти идеи проверять. Эксперты говорят о «приемлемых случайностях» и «сопутствующих потерях», но по трупам идти приходится Просвещенным агентам. Читать лекции легко. Победить в войне, ведущейся в то же время гораздо сложнее.

Также, агенты на Передовых тесно сотрудничают с другими оперативниками для достижения своих целей. Боевые Отряды состоят из разнообразных агентов, каждый из которых следует своей научной парадигме. То, что вы состоите в одном тайном обществе, не означает, что вы автоматически во всем с ними согласны! Но если у Конвенций и есть роскошь горячих дебатов по политическим и философским вопросам, то у агентов Отрядов ее нет. Если они не смогут работать вместе, то величайшие ужасы сверхъестественного уничтожат их одного за другим.

Вдали от этой бесконечной войны, в залах заседаний и Конструктах Горизонта, идеалисты и прагматики соперничают за власть над самой Технократией. Идеалистичные эксперты и менеджеры рассчитывают свои действия, используя лишь чистый разум, убежденные в том, что действуют на благо всего человечества. Но соблазн неверного использования этой силы велик, и многие Наблюдатели делают это, не осознавая, насколько саморазрушительны их действия. Другие (читай – более прагматичные) Технократы считают, что должны накопить больше мощи и богатств прежде, чем приводить в исполнение высокие идеалы Союза. Такая философия поднимает сложный вопрос – является ли эта сила средством достижения некой цели, или она сама по себе высшая цель? Ведет ли эта мощь Союз к Единству, или

Единство – лишь накопление мощи? Внутренние дебаты все еще кипят.

Довольно теории. Переходим к практике. Есть вопросы и понасущнее, а у мира может и не быть уже времени…

Внутренняя паранойя

Циники утверждают, что Война Восхождения велась не только вне Технократии. Яростные битвы кипят и внутри нее. Издалека Союз кажется высящейся крепостью. Обуянные праведной яростью Традиционалисты штурмуют ее фундамент, не осознавая, что произойдет, если она накренится и падет. Находящиеся внутри оперативники видят Технократию огромной пирамидой, завершенной зорким оком, бдящим с вершины. В других интерпретациях есть и трещины в скале – дефекты, которые непросто заметить. Некоторые вызваны внешними силами, но скала изменяется и изнутри, из-за стрессов, вызванных незримыми ударами.

Технократия состоит из Пяти Конвенций. Каждая из них свободно работает с другими, чтобы достичь их целей, но каждая и тайно бьется за претворение в жизнь своих планов. Таким образом, у каждой политической фракции есть свои слабости. Считайте их бомбами с часовым механизмом или, если хотите, взрывчаткой, заложенной под тысячами тонн камня. На жадности Синдиката растут незримые силы. Киборги Итерации Икс грезят о мире Автохтонии, ожидая, что Компьютер безукоризненной логикой развеет их страхи. Покорители Бездн, затерянные в Великой Бездне отвечают тихим шепотам в своих головах… голосам извне. Фракции Нового Мирового Порядка следят друг за другом, выискивая намек на предательство в своих рядах. Биоинженеры скрывают тайные проекты, клонируют свою элиту и создают чудовищ во имя прогресса. Войди в глубочайшие переходы пирамиды, и услышишь, как тонны камня начинают выдавать секреты.

Для технократичных граждан внутренние проблемы не менее занимательны, чем внешние ужасы. Некоторые безжалостные серые кардиналы хотят использовать эти

недостатки на пользу себе, ослабляя вражеские Конвенции и усиливая свои фракции. Непреклонные прагматики желают личной мощи – богатств и влияния, которые может дать только Технократия. К счастью, некоторые идеалисты, боящиеся, что пирамида может рухнуть, выискивают эти недочеты и исправляют их. В конце концов, даже если один фрагмент этой массивной скалы рассыплется, то последствия для Земли будут весьма плачевными. В мире, оставленном на потребу тысячам странных фантазий, хаос будет становиться все сильнее.

Паранойя внешняя

Опасаясь угроз изнутри и извне, агенты Технократии довольно быстро привыкают к паранойе, как части жизни. Вне стен Союза содрогается сама ткань реальности. Главнейшую угрозу для его упорядоченного узора составляют гедонистические, анахронические и мистические взгляды так называемых «Традиций». Безумные Нефанди и Мародеры идут как раз за ними, угрожая как Традиционалистам, так и Технократам. Мелочные Традиции не представляют для них никакой угрозы. Чтобы удержать мир от падения в Преисподнюю Технократия должна победить.

И это только начало. Смотрите дальше. Есть силы, которым даже Технократы не могут серьезно противостоять – потому что они не уверены, что эти силы *существуют*. Неупокоенные Мертвецы, Оборотни, Каиниты, Еретики, Иерархи – даже чтобы выяснить правильные названия, нужно трудиться, подобно Гераклу. На человечество охотятся разнообразнейшие сверхъестественные силы. Стоит хоть одной из них получить достаточно сил над взглядами Масс, и миру придется худо.

Спросите Покорителя Бездн о незримых опасностях, и он укажет на небо. Реальность не заключается лишь в материальном мире. Страх человечества перед неведомым воздвиг вокруг Земли Барьер неверия, но по ту его сторону существуют неведомые ужасы – духи, кошмары, забытые измерения и ужасы, слишком опасные для рассудка

человека. Некоторые провидцы даже имели видения о других расах, странствующих в бездне – Ка Луон, Зигг`раугглурр и других, еще более странных. Они реальны или порождены нашими собственными страхами? В Глубокий Космос для расследования отправляется множество Отрядов, но многие никогда не возвращаются… или возвращаются измененными навеки.

Подпольное Сопротивление

Мы не должны недооценивать роль, которую играют экстремисты. Они – те оводы, которые не дают обществу быть слишком самодовольным.

– *Абрахам Флекснер, Университеты*[3].

Итак, что делать хорошему Технократу? С учетом рассеянных по всему Союзу развращенных Наблюдателей, жестоких фанатиков и Исказителей Реальности, может показаться, что преданные агенты могут рассчитывать только на себя.

Неверно.

Ячеек сопротивления немного и они рассеяны, но они *есть*. Среди множества Отрядов, Симпозиумов, проектов и Исследовательских Сообществ есть небольшие, но целеустремленные Отряды, которые пытаются спасти Технократию от самоубийства. По понятным причинам, эти усилия остаются *крайне* тайными. В Технократии паранойя является не неврозом, а стилем жизни. Поэтому группы идеалистов держатся тише воды и ниже травы, выдают свои деяния за слухи и скрываются за огромными ширмами неправильных указаний. Но тем не менее, некоторые данные или помощь попадают к тем, кому они нужны – агентам, которые доказали, что сражаются за добро. И если адресат такой помощи попытается обнаружить своих тайных благодетелей, то он может их и найти.

Эти тайные группировки включают в себя:

Комплекс Кассандры

Фактически, это альянс Статистиков, агентов Башни из Слоновой Кости и оперативников Межмирового Корпуса, скрывающийся под названием «Отдел Стратегического Прогнозирования и Распространения Информации» (ОСПиРИ). По понятным причинам Технократы, говорящие об этой легендарной тайной разведывательной клике, называют ее «Комплекс Кассандры» или «ангелы». Ученые, знакомые с историей, знают их, как остатки Дома Селены, секты прежних Покорителей Небес (Смотрите **Mage: the Sorcerers Crusade**, страницы 148-149). Тогда, как и сейчас, «Кассандры» вели магические расчеты и наблюдения, чтобы предвидеть кризисы. В наши дни их потомки раскрывают тайную информацию и просчитывают будущие события, а потом передают свои находки тем агентам, которым они могут пригодиться.

В отличие от воинственных оперативников Инвиктуса и Авалона, эти тайные лидеры просто собирают информацию, ищут Отряды, которые могут успешно ей воспользоваться и передают ее в виде неотслеживаемых посылок. Люди, которые знают о тайных действиях Отдела Особых Разработок Синдиката, гадают, обнаружили ли Кассандры развращение Отдела. Как бы то ни было, эти тайные агенты поддерживают обширную сеть полевых агентов, механических шпионов, и непросвещенных мальчиков на посылках. Многие «хорошие Технократы» получали полезные советы от этих скрытных пророков… или получали помощь от неизвестного (но хорошо информированного) благодетеля.

Предвестники Авалона

Слышали о Добром Короле Артуре? Он правил Камелотом и владел могучим мечом Экскалибуром, служа

закону и порядку. Когда предательство уничтожило его королевство, Артур был забран на таинственный остров Авалон, где он ждет часа величайшей для Британии нужды. Конечно, это все миф, но этот миф является хребтом одного из наиболее преданных тайных обществ Союза.

Базируясь в Англии, Предвестники Авалона (они же Круглый Стол или «Меч в Камне») поддерживают Британскую Империю и поддерживают жизнь в идеалах Ордена Разума. Хоть оно и невелико (лишь 10 мужчин и 2 женщины), это тайное общество обладает невероятным финансовым и политическим влиянием. Когда требуется пролить кровь, в дело вступает острый клинок «Меча» - Отряд Ноль, группа полевых оперативников высшего класса, уважаемых за их навыки и прозорливость. Но, большую часть времени Предвестники предпочитают поддерживать свои кодексы чести и достоинства, подавая пример… и используя тайные политические игры, услуги и влияние. Король Артур может быть мифом, но он боролся за правое дело. В течение 300 лет Предвестники делают то же.

(Смотрите, также, врезку «Авалон» в Главе 3).

Друзья Отваги

Герои неудобны. Хоть они и служат полезным целям, герои имеют склонность создавать вокруг себя культы личности. В данном случае, отступник, известный как «Тайный Агент Джон Отвага» получил поддержку внутри Союза, несмотря на тот факт, что его давно приказали уничтожить. Следуя его примеру, эти «тайные друзья» обходят правила, изменяя протоколы как раз настолько, чтобы избежать полного раскрытия и порицания.

Как и сам Отвага, «друзья» работают в одиночку. Любой, кто заявляет, что является «главой ячейки Друзей Отваги», скорее всего, расставляет ловушку. Так же, как и их идол, эти агенты противостоят Традициям, Нефанди и Мародерам. По их мнению, Союз – великолепная идея, но лишь немного сбившаяся с пути. Когда «друг» замечает проблему в рядах Технократии, он использует все свои силы, чтобы о ней стало известно… или чтобы уничтожить ее. В отличие от

яркого Тайного Агента, «друзья» не стремятся высовываться. Возможно, тот Человек в Черном достаточно умен и талантлив, чтобы избегать обнаружения, но большая часть его «друзей» знают, что они не настолько удачливы.

Проект Инвиктус (Непобедимый)

Наиболее молодое «тайное общество» в рядах Технократии и не общество на самом деле, а миссия по раскрытию и уничтожению Отдела Особых Разработок и спонсирующих его Исказителей Реальности. Рассеянное по всему Союзу тайное общество полевых агентов и руководителей начало крупнейшую и наиболее опасную задачу по чистке в новейшей истории – уничтожение ООР без развязывания гражданской войны, вызова экономического кризиса, и также, не подавая другим ИР намека на внедрение в Союз.

Это сложная миссия, с неизвестными начальниками и неписаными правилами. Когда она началась? Никто не знает. Возможно, некоторые полевые агенты раскрыли некоторые тайны ООР и смогли прожить достаточно, чтобы рассказать о них кому-то еще. А может быть «Кассандрийцы» раскопали информацию и распространили ее по своим ближайшим коллегам. Это может быть даже коварный ход внешних сил (Адепты Виртуальности? возможно…), которые узнали то, что не знают в Технократии. Как бы то ни было, проект все еще на стадии развития. Будучи скорее слухом, чем реальностью, он ведет тайный обмен хирургически точными ударами и получением тайной информации.

Руководители, стоящие за Инвиктусом – если *они* есть – остаются неизвестными. Они выбирают небольшие ячейки полевых агентов, а потом дают им особые задания с тайными целями. Очень, очень, *очень* немногие Технократы слышали об Инвиктусе, и еще меньшему числу было доверено знание имен, деталей или целей операции. Архитекторы Проекта выбирают агентов, основываясь на их таланте, воображении, преданности курсу Союза и способности работать вне правил. Но, тем не менее, большая часть «избранных» агентов остается в неведении.

Подобно пешкам в большой игре, эти агенты ходят по лабиринтам приказов, намеков и ложных направлений, некогда не узнавая, чем они на самом деле занимаются. Хоть их путь и справедлив, задача у глав Инвиктуса одна – спасти Союз. В конце концов, незаменимых агентов нет.

Но в мире контроля разума, магического слежения и суровых пыток ничто не остается совершенно секретным *очень* долго. Основатели Инвиктуса знают об этом и подготовились к худшему заранее. Будучи мастерами обмана, оперативники и главы Инвиктуса уже слили немного дезинформации о проекте и скормили ее своим союзникам... и друг другу. Теперь цели и задачи Проекта покрыты тайной. В пределах Технократии на Инвиктус работают сотни агентов. Но только две дюжины или около того точно знают, что он существует, и они не болтают. Ставки слишком высоки.

Важные замечания об Инвиктусе

Рассказчики! Игроки! Приведенная ниже информация жизненно важна для успеха Проекта Инвиктус в вашей хронике:

- Инвиктус – СЕКРЕТ!!! Тройной слепой[4], ультра-класса, подлиннейший секрет. Оперативники Инвиктуса не будут рассказывать о Проекте направо и налево. Руководители не будут выдавать детали миссии оперативникам. Местные вампиры не будут обсуждать его в ночных клубах, и ИР не будут присоединяться к командам зачистки иначе, как в виде пушечного мяса. Другие партии не будут знакомы с деталями этой абсолютно тайной операции – скорее всего, они даже не знают об ее существовании. Насколько известно кому-либо вне ячейки, Проекта Инвиктус не существует. В лучшем случае, это слух. В худшем – параноидальная фантазия, порожденная мастерами паранойи.
- Оперативники или чиновники, которые болтают о Проекте, будут наказаны наиболее серьезными способами из ныне известных, если они не смогут доказать, что им было приказано произвести утечку дезинформации. Эти наказания могут включать (но не ограничены) понижение, физические пытки, стирание разума, замену клоном, а также назначением на гибельные посты или задания. Судьба мира, буквально, в твоих руках, солдат! Держи свою гребаную пасть ЗАКРЫТОЙ!
- Инвиктус дает великолепные возможности для перекрестных историй, параноидальных грез, самоубийственных миссий и контршпионажа. Будучи сверхсекретным предприятием, Проект включает в себя неведомых благодетелей, загадочные задания, опасные интриги и тройные слепые игры разума. Подобно X- Files и внутренней политике в La Femme Nikita, Инвиктус дает возможность Рассказчику держать свою аудиторию – игроков – в догадках. Ничто не является тем, чем кажется, и каждое действие служит большей цели… или только выглядит таковым.
- В подобной атмосфере ложных следов игроки могут хорошо почувствовать свою роль пешек. Но есть и разница – эти «пешки» достаточно сообразительны, чтобы понять, что они являются частью игры. Они могут быть сочтены недостаточно важными, чтобы знать правила игроков, но при определенных возможностях и стимулах, они могут в них разобраться. Подобно агенту Малдеру или Никите, эти «пешки» достаточно свободны, чтобы стать джокерами и менять правила – и даже игроков – играя игру слишком хорошо.

Для получения большей информации о Проекте Инвиктус и создаваемых им возможных историях, смотрите **Tales of Magick: Dark Adventures** (страницы 63-65) и**Technocracy: Syndicate** (страницы 36-40 и 54-55).

Ваша Миссия

Одна машина может сделать работу пятидесяти обычных людей; ни одна машина не сделает работу одного незаурядного человека.

–
Элберт Грин Хаббард.

С учетом всех тех сил, направленных против Технократии, есть ли у наших граждан иной выбор, кроме как объединиться с их защитниками? Даже если мы создадим сильный альянс, то нам придется внимательно друг за другом следить. Некоторые оперативники уже рассматривали возможность союза с теми ужасающими силами, и ИР начали проникать в ряды Союза. И потому Методологии Технократии бдительны по отношению друг к другу.

Такова судьба нашего Союза – опасность внутренняя, опасность внешняя, и мир, нуждающийся в героях, которые его защитят.

Что это означает? Это означает, что пришло время спасать эту чертову планету. Некоторые идеалисты хотят спрятаться в своих лабораториях и башнях из слоновой кости, но вы другой. Вы будете стоять и сражаться. У вас есть навыки, у вас есть снаряжение, и у вас есть воля. Вы поставляете воображение, дальновидность и холодный рассудок. Мы поставляем гипертехнологии и сеть поддержки. Никто лучше для этой работы не подходит.

Ты Технократ, парень, и ты только что подписался на сложнейшее во вселенной задание.

Удачи. Будь силен, легок на подъем и осторожен. Там, снаружи, джунгли, и ты – блюдо дня.

Какого черта тут творится?

Сейчас вы должны были уже заметить два совершенно разных взгляда на Технократию. С одной стороны, все в **Маге** говорит, что эти ребята убили ваших друзей, отобрали у вас все деньги, сожгли дом и застрелили любимое домашнее животное. А теперь мы вам говорим, что они все из себя герои, которые пытаются спасти реальность от кучи безумных террористов. Выглядит так, что нам надо собраться с мыслями!

Факты говорят о том, что в Технократии есть как хорошее, так и плохое. Эта книга написана с точки зрения Технократов, и потому они тут изображены героями. Большая часть других книг **Мага** говорит с точки зрения Традиций, поэтому, конечно, они будут рассказывать о всяческих несчастьях, которые они претерпели от рук Технократии.

Вообще же, Технократия существует в постоянной дихотомии. В ней есть много агентов, которых можно назвать «хорошими парнями». Множество преданных людей используют все свои таланты, чтобы сделать мир лучше и безопаснее – будем надеяться, что ваши персонажи такие же. С другой стороны, в Технократии есть и множество лидеров, преследующих свои мелкие цели, утерявших связь с обычным миром, и которые следуют изданным столетия назад протоколам и процедурам, не спрашивая, правильны и справедливы ли их действия. Это плохая сторона Союза – гигантская бюрократическая машина, которая закатывает в асфальт личности, стремясь к гомогенной, упорядоченной, сведенной к наименьшему общему знаменателю реальности.

Ваше видение Технократии зависит от вас же и вашего стиля игры. Прежде, чем делить магов на «хороших парней» и плохих парней», запомните: во-первых, каждый отдельный маг – просто парень. Вполне может случиться так, что хорошие парни будут служить жестоким целям.

Просто подумайте, что произойдет, если Традиции победят по-настоящему, и вам придется жить в реальности, полной магии, духов, демонов, непредсказуемых капризов

природы, кровавых ритуалов и без каких-либо удобств, обеспечиваемых технологиями.

Лексикон Технократии

Слова – наше величайшее наследие. Без языков будут невозможны любые виды наук, коммерции и прогресса. Поэтому, важно знать язык, если вы хотите понимать Технократов. Слишком много Просвещенного народа использует ублюдочный сленг суеверов – «заклинания», «арете», «магия» и так далее – при обсуждении паранормальных загадок. Но если вы хотите присоединиться к Союзу, вам придется отбросить эти глупости и следовать программе. Нашей программе.

Общепринятая терминология

Если вы собираетесь принять вызов, вам придется многое выучить. Для начала, вам придется быть осторожными с тем, что вы говорите, и кто рядом, когда вы это говорите. Некоторые термины обычно принимаются как стандартная риторика, и их использование укажет на вашу верность Союзу. Это не пропаганда. Это истина.

Отряд (Amalgam). Группа Техномагов, созданная для проведения миссии или серии миссий в поле. В терминологии мистиков – «Кабал».

Аномалия (Anomaly). Любое физическое или иномировое временное проявление, которое не соответствует законам природы.

Снаряжение (Apparatus). Технологический прибор или процесс, используемый для управления сложными Методиками. В терминологии мистиков – «Фокус».

Ячейка (Cell). Особенно тесно связанный Отряд, избранный за внутреннюю совместимость и отправляемый на деликатные задания. Обычна в Проекте Инвиктус.

Колония (Colony). Изолированный мир в Глубоком Космосе, где Технократы контролируют законы местной реальности, манипулируя ими на благо всем. Некоторые агенты выращиваются и тренируются в таких мирах. Также называются Совокупностями Горизонта.

Гражданин (Citizen). Непросвещенный работник Технократии. Высокомерные или раздраженные агенты называют их пролами[5].

Консенсус (Consensus). Реальность, установленная большинством непросвещенного населения Земли. Исказители Реальности не вписываются в общую реальность.

Конструкт (Construct). 1) База операций, используемая Технократией. 2) Гуманоид, созданный искусственно, методами генной или биологической инженерии, а не половым размножением.

Конвенция (Convention). Один из пяти альянсов, что служат общим целям Технократии (это Биоинженеры, Синдикат, Итерация Икс, Новый Мировой Порядок и Покорители Бездн).

Специалист по восстановлению данных (Data-Recovery Specialist). Шпион.

Искажение, отклонение (Deviance). Явное, вульгарное чудотворство, которое может быть сторонними наблюдателями сочтено «магией». Наказуемое преступление.

Исказитель (Deviant). Чудотворец или паразитическая тварь, которые выбиваются или отвергают принятые парадигмы Технократического Союза.

Прибор (Device). Гипертехнологическое снаряжение, созданное при помощи действительно сложных технологий, которое могут использовать лишь агенты с достаточным уровнем Просвещенности.

Физика Пространств (Dimensional Science). Особая научная дисциплина Покорителей Бездн. Она позволяет оперативникам перемещаться в миры нестандартных реальностей (подизмерения) и защищаться от атак инопланетян.

Дальний Космос (Deep Universe). Миры за пределами Горизонта Земли. Глубины космоса и гиперпространства, доступные с помощью Физики Пространств.

Плацдарм (Dispatch Center). Повседневный фронт операций Технократии.

Эйдолон (Eidolon). Образ внутреннего Гения, который подвигает Технократа на великие дела. В терминологии мистиков – «Энергия».

Возвышение (Empowerment). Осознание, что только истинно Просвещенный разум имеет способность к эффективным переменам и изменению самой реальности. В терминологии мистиков – «Пробуждение».

Усовершенствование (Enhancement). Биологическая модификация, как с помощью киберимплантов, так и генной инженерии. Оперативники с подобными изменениями называются Усовершенствованными.

Просвещение (Enlightenment). 1) Самосознание, знание, что технологии – сила, а также способность к использованию Просвещенной Науки и гипертехнологий. Чем выше ваша Просвещенность, тем более вы ценны для Союза. 2) Способность приносить разум в реальность. Непросвещенные граждане на это не способны. Смотрите Гений.

Выдающийся гражданин (Extraordinary Citizen). Гражданин или работник, который, несмотря на отсутствие истинной Просвещенности, может понять некоторые постулаты Просвещенной Науки, а также использовать некоторые приборы и Методики.

Передовые Линии (Front Lines). Термин, используемый для указания на определенный мир, населенный миллиардами человек и бесчисленными Исказителями Реальности. Патрулируется Отрядами, окружен Горизонтом и защищается от угроз Великой Бездны (то есть, Земля).

Генная инженерия (Genegineering). Сложные манипуляции с генами. Часто используется для улучшения организмов и приспособления их к новой окружающей среде.

Гений (Genius). Неопределяемая вспышка вдохновения, которая позволяет Технократу понимать принципы гипертехнологий и наук. В терминологии мистиков – «Аватар».

Горизонт (Horizon). Стена неверия, окружающая мир, и отделяющая Реальный Мир от ужасов Глубокого Космоса.

HIT[6] **(HIT Mark)**. 1) Определенный тип штурмовика Итерации Икс, который может нести усиленное встроенное вооружение. Обычно используется как последнее средство. 2) Неуклюжая машина убийства, очень заметная или лишенная сдерживающих факторов.

Влияние (Influence). Управление одной из девяти стандартных сфер Просвещенной Науки (то есть, влияние Разума, влияние Физики Пространств, влияние Основ и так далее). Также, власть в обществе (например, влияние в Скотленд Ярде).

Просвещенная Наука (Inspirational Science). Способность понимать и владеть передовой метафизикой, а также использовать гипертехнологические теории. Также известна, как Просветленная Наука или Вдохновленная Наука. В терминологии мистиков – «техномагия».

Башня из Слоновой Кости (The Ivory Tower). 1) Союз ученых, чиновников и служителей в НМП. 2) Предшественники НМП, появившиеся в викторианскую эру.

Массы (Masses, the). Совокупность непросвещенных граждан, которые устанавливают реальность.

Методология (Methodology). 1) Альянс Технократов, сложившийся внутри Конвенции, развивающий специализированные навыки и науки, а также преследующий особые цели. 2) Парадигма, принятая членами группы и развиваемая в пределах этой группы.

Новожизнь (Newlife). Жизнь после найма. Обычно означает получение новой личности, нового имени и

посвящение всего себя Технократическому Союзу. Связь со старожизнью часто считается отклонением.

Оперативник (Operative). Если с прописной буквы, то речь идет о Просвещенном представителе Нового Мирового Порядка, работающего в качестве шпиона. Если со строчной буквы, то речь идет о любом работнике Союза.

Орден Разума (Order of Reason, the). Тайное общество философов-ученых, основанное в 1235 для поддержания науки и разума, а также уничтожения хаоса, болезней и суеверий.

Эффект Парадокса (Paradox Effect, the). Флуктуация Реальности, вызванная значительными переменами в метафизическом узоре или психическим шоком Масс. Однажды случившийся, Эффект Парадокса может причинить множество личных и сопутствующих потерь.

Принципы Дамиана (Precepts of Damian, the). Шесть основных целей Технократии, основанной в конце 19 века.

Первичная Сила (Primal Force). «Строительный элемент» лежащий в основе вселенной. Изменяемая метафизическими принципами, она питает развитые науки, несмотря на использование и искажение ее культами суеверов. Также известна, как Первичная Энергия.

Примий (Primium). Секретный сверхсложный сплав, созданный для кибернетических приборов. Также используется для защиты от чудотворства Исказителей.

Методика (Procedure). Обычное применение Просвещенной Науки, стандартизированное для Просвещенных агентов их Методологией. В терминологии мистиков - «заклинание».

Обработка (Process). Серия технологических процедур, используемых для фокусирования воли.

Обработанный (Processed). Подготовленный к принятию Коллективной Воли Технократии.

Квинтэссенция (Quintessence). Устаревший термин, описывающий Первичную Энергию.

Преступления против Реальности (Reality Crimes). Паранормальная активность, подвергающая Массы опасности, и нарушающая общую реальность.

Исказитель Реальности (или ИР) (Reality Deviant (also RD). Практикующий странную и контрпрогрессивную «магию». «Маг», работающий вне Союза. Также, «сверхъестественный» организм, занимающийся паразитическим терроризмом (вампир, оборотень, фея и так далее). Если вкратце, то совершающий преступления против реальности.

Изгой (Rogue). 1) Человек, который должен тайно действовать вне параметров миссии, чтобы выполнить ее. 2) Агент-отступник, не подчиняющийся приказам своих командиров и предавший свой Отряд, разрушая, тем самым, ход миссии.

Гипнопедия (Sleepteacher)[7]. Прибор, используемый чтобы быстро накачать голову агента информацией.

Социальная Обработка (Social Conditioning). 1) Метод влияния на разум, используемый для обеспечения верности агента. 2) Система обучения, гарантирующая, что прол будет следовать миссии в пределах заданных рамок. 3). Форма наказания, используемая для модификации поведения Исказителя Реальности.

Мягкое Влияние (Subtle Influence). Гипертехнологии или Методики, используемые так, что они не нарушают обычных общих убеждений.

Наблюдатель (Supervisor). Представитель Симпозиума, ответственный за ознакомление Отрядов с деталями полевых миссий. Наблюдатель команды может меняться от миссии к миссии.

Симпозиум (Symposium). Ассамблея, которая определяет действия Союза в городе или другой четко ограниченной географической зоне.

технократия (со строчной буквы) (technocracy (lower-case)). 1) Любое общество, управляемое технологической элитой. 2) Незаметное влияние технологии на культуру людей.

Технократия (с прописной буквы) (Technocracy (capitalized)). Союз Технократии, современная версия Ордена Разума. Альянс Просвещенных ученых и оперативников, а также непросвещенных граждан, созданный для защиты мира от Исказителей Реальности и других угроз.

Технократ (Technocrat). 1) Высокопоставленный человек в Технократии. 2) Агент Технократии.

График (Time Table, the). Большой список целей Внутреннего Круга, описывающий приоритеты Технократии на ближайшую половину столетия. Обычно уточняется и составляется каждые 15 лет.

Непросвещенный (Un-Enlightened, th e). Человечество, Массы. Люди, лишенные способностей к чудотворству или Просвещенной Науке.

УИН (UID). Универсальный Идентификационный Номер, обычно состоящий или из двух букв и ряда цифр (вроде, AT311), или бинарного кода (1001001), или, в более экстремальных ситуациях, из фрагментов генетического кода.

Сленг

Многие приведенные здесь термины – просто сокращения эзотерических или зубодробительных выражений, либо описания предметов или мест, которым в стандартном Технократском арго места не нашлось. Некоторые из них, однако, являются оскорблениями или подобными неологизмами. Будьте осторожны при использовании их в

присутствии вашего Наблюдателя или других Технократов. Следите за собой, или другие будут следить за вами! Мораль – это всеобщая ответственность.

Корректировка (Adjustment). Термин Синдиката для «магии».

Агент (Agent). 1) Указующий термин. Используется для указания на Технократа, который самоотверженно работает со своим Отрядом над достижением цели миссии. 2) Описание подчиненного. Используется для указания на Технократа низкого ранга, который выполняет задания своего начальства.

Автохтония (Autochthonia). 1) Тайная крепость Итерации Икс. 2) Массовая галлюцинация, поразившая Итерацию Икс. Обычно включает в себя идеальный «машинный мир» в другом измерении, и «Бога Машин».

Авалон (Avalon). Символ идеала Технократии. В мифе о короле Артуре, Авалон – остров упокоения Артура и место, где был выкован Экскалибур. Несмотря на суеверную окраску, идеал Авалона вдохновляет многих Технократов на достойные и благожелательные действия.

«Увидимся» ("Be seeing you."). Девиз, призванный напоминать подчиненным агентам, что они всегда будут работать на Технократический Союз. (Взято из классической британской телепрограммы. Считается саркастическим).

Запределье (Beyond). Миры Дальнего Космоса.

«Черные Шляпы и Зеркальные Очки» ("Black Hat and Mirrorshades"). 1) Способ раскритиковать план, выглядящий нереалистично или невыполнимо. 2) Вульгарное использование гипертехнологий.

БОП (BFG). Любое ручное оружие, способное выдать невероятные объемы энергии – другими словами, «Большая Ох***нная Пушка».

Чистая Прибыль (The Bottom Line). Парадигма реальности от Синдиката, часто излишне упрощаемая не принадлежащими ему агентами до «максимум прибыли, минимум риска».

Парни в Черном (Boys in Black). Уничижительный термин, описывающий НМП, внушающий анахроничные и нереалистичные фашистские идеалы.

Денежная Корзина (Cash Basket). Старательно работающий оперативник Синдиката со связями, талантами и побуждениями создать огромные объемы прибыли.

Конвенция Шестеренок (Clockwork Convention). Итерация Икс, часто считается оскорблением.

Киборг (Cyborg). Агент с внедренными в тело продвинутыми технологическими приборами. Обычно, но не всегда, представитель Итерации Икс.

Исключенный (Defaulted). Отмеченный Синдикатом на уничтожение.

Псы (Dogs). Уничижительный термин, говорящий об оперативниках Передовых Линий. Обычно, пес так занят своими сиюминутными заботами, что не видит доминирующих нужд своего хозяина.

Сухая Уборка (Drycleaning). Решение проблем, не прибегая к насилию.

Эрг-Кола (Erg Cola). Высокоэнергетический напиток и заменитель пищи.

Эрг-Торчок (Erg Junkie). 1) Человек, подсевший на гиперлекарства или высокоэнергетическую пищу. 2) Технократ, который рассчитывает на то, что работу за него сделают Методики и приборы.

Экзо[9] **(Exo)**. Оскорбительное название явного киборга. Также, Трансформер или Го-Бот[8].

Аномалия Форта (Fortean Anomaly). Проявление Парадокса, отрицающее известные законы науки (многие примеры были каталогизированы Чарльзом Фортом в начале 20 века). «Результат Форта» - четкий знак, что недавно поблизости поработал Парадокс.

Фатум (Fortune). Термин, употребляющийся Синдикатом в адрес реальности, и описывающий непредсказуемые и непостоянные элементы, которые должны быть «Откорректированы».

Франкенштейновец (Frankenstinian). Ученый, обычно Биоинженер или Покоритель Бездн, чьи работы и теории слишком странны, чтобы его коллеги чувствовали себя спокойно. Также – Безумный Ученый или Пожиратель Звезд. Иногда используется как прилагательное. («Это уж очень у вас франкенштейново»).

Великая Бездна (Great Deep). Миры за пределами Горизонта Земли, содержащие неизвестные угрозы для существования человечества. Также, Бездна.

Гиперлекарство (**Hypermeds)**. Общеупотребительный термин, описывающий передовые наркотики или лекарства.

Гипертехнологии (Hypertech). Общеупотребительный термин, описывающий передовое оборудование («приборы») и Методики, которые превосходят ограничения обычных технологий Спящих.

Ледышка (Ice-Pack). Хладнокровный убийца, обычно из НМП.

Шаг (Jump, the). Решение оставить старожизнь и жить исключительно в Союзе Технократии. (Выбор доброволен не всегда!)

Лабораторные Крысы (Lab Rats). Уничижительный термин, говорящий о теоретиках, имеющих мало связи с Передовыми Линиями и тому подобными мирами. Лабораторная крыса не осознает жестокости реальной жизни вне его убежища, и не беспокоится об этом.

ЛЕРМУ (LERMU). Living Entity Reality Modulator Unit – Биологическое Существо, Единица Изменения Реальности. Агент, подвергнутый генной хирургии для лучшего приспособления к условиям миров за пределами Горизонта Земли. Часто ошибочно описывается, как «серый инопланетянин».

Массоречь (Massesspeak). Слова и термины, которые могут понять Спящие. Речь «обывателей».

Мордред (Mordred). Предатель Авалона – Технократ, который продал идеалы Технократии ради ярости, наживы или власти.

Моргана (Morganna). Предательница Авалона (смотрите *Мордред*). Также, ведьма-язычница, ухищрения которой вредят всеобщему благу.

«Чихуахуа-мутант» ("Mutant Chihuahua"). Уничижительный термин Биоинженеров, применяющийся в адрес созданных генной инженерией организмов, которые выглядят забавно, но сделаны слишком вульгарно, чтобы выжить в поле.

Мистик (Mystic). Девиантный маг, который использует иллюзии ложных богов или общение с иномировыми аномалиями в качестве Фокуса своей «магии». (Смотрите*Суевер* и *Исказитель Реальности*).

Натурал (**Natural)**. Человек, рожденный и выросший на Передовых Линиях, до того, как попадет в Союз Технократии.

Прозвище (Nik). Кодовое имя агента.

1984. Термин, призванный описывать старомодную, устаревшую или откровенно анахроничную тактику. («Будь посовременнее. Это же так похоже на 1984»).

Старожизнь (Oldlife). Сумма жизни и деяний Технократа до вступления в Союз. Контакты с элементами старожизни запрещены.

Оп (Op). Сокращение от «оперативник». Другими словами, агент Технократии.

Полировка (Polishing). Использование Методик Разума, воздействующих на подсознание.

Прол (Prole). Уничижительный термин, призванный оскорбить верных граждан и работников.

Изобразить Скотти (Pul ling a Scotty). Несмотря на связь со Star Trek, эта фраза означает замену кого-либо клоном. Навеяно шотландскими экспериментами с овцами, которые, несмотря на примитивность, подогрели воображение народа и проложили путь для открытого клонирования. Также – Одеть Долли (Dressing up Dolly).

Толчок (Pushing). Толчок позволяет Технократу дотянуться до своих внутренних сил и направить их в Методики. В терминологии мистиков – «потратить Квинтэссенцию».

Мышиная возня (**Rat Race)**. Обветшавшие миры передовых Линий.

Комната 101[10] **(Room 101)**. Комната, специально

оборудованная для допросов, Социальной Обработки или периодических пыток.

Тайные Крестовые Походы (The Shadow Crusades). Историческая теория заговора, описывающая, как Орден Разума в течение 500 лет внедрялся в правительства, уничтожая при этом немалую часть собственных документов.

Шесть Уровней Отсеивания (Six Degrees of Separation). Разговорный термин, описывающий шесть степеней верности в Союзе Технократии. Все верные Технократы находятся в шести уровнях дальности от Внутреннего Круга. (Назначение кому-либо «первого уровня» указывает на верность. А назначение «седьмого уровня» означает немедленное уничтожение).

Обеззараживание (Sanitize). Очистка искаженной Первичной Энергии до чистой энергии.

Овцеложство (Sheep Shanking). Влюбленность или вожделение к клону. Также, овце*бство (по понятным причинам).

Стандартный Белый Иисус (Standard White Jesus). Насмешливое прозвание Технократов-христиан или их религии. Некоторые оперативники называют буддистов натирателями животов по тем же причинам.

Стерилизация (Sterilize). Уничтожение всех материальных свидетельств аномалии с последующим уничтожением всей веры в проявление, аномалию породившее.

Медный Лоб (Steelhead). 1) Киборг. 2) Упрямый «ортодоксальный» Технократ.

Стальная Шкура (Steelskin). Киборг или другой, явно Усовершенствованный агент.

Костюм (Suit). 1) Одежда, носимая известными профессионалами, вроде менеджеров Синдиката или

Наблюдателей НМП. 2) Профессионал, поддерживающий объективность, обеспечивающий доходность и поддерживающий приемлемый уровень потерь. 3) Наблюдатель или менеджер, готовый пожертвовать кем угодно и чем угодно, включая собственную личность и идеалы ради личного продвижения и прибыли.

Суевер (Superstitionist). Так называемый маг «Традиций».

Зачистка (Sweep-'n'-Sack). Проникновение куда-либо, уничтожение всех, кто там есть, сбор всей имеющейся там информации и либо замена ее фальшивыми данными, либо полное ее вычищение. Некоторые агенты называют это, по непонятным остальному Союзу причинам, «рейд на SJ»[11].

Теория Храмовников (Templar Theory, the). Архетипная мифоисторическая теория заговора о Просвещенной Методологии, которая, якобы, была создана союзом 33 сбежавших заключенных в 1308 году. (Уточнение. Эта теория – вопрос дискуссий в Башне из Слоновой Кости).

Жестянка (Tin Men). Уничижительный термин, используемый для описания агентов Итерации Икс, которые, предположительно, не способны понять мотивов и мыслей людей.

Юнионист (Unionist). Верный член Союза Технократии.

Бездна (Void). 1) Исторически сложившийся термин для описания миров за Горизонтом Земли. Появился в викторианскую эпоху. 2) Уничижительный термин, описывающий Покорителей Бездн, которые, предположительно, «отправили жизни в Бездну» или которых отделяет от всего остального Союза целая «Бездна».

[1] — Neil Postman. « Technopoly: the Surrender of Culture to Technology». Перевода на русский и версии онлайн не попадалось. [Наверх]

[2] — John Dewey, The Quest for Certainty. [Наверх]

[3] — Abraham Flexner, *Universities*. [Наверх]

[4] — Термин из медицины. Употребляется в адрес эксперимента, в котором ни пациент, ни следящий за ходом лечения врач, ни оценивающий результат лечения врач не знают, какой тип лечения получает конкретный пациент. [Наверх]

[5] — Дружно читаем «1984» Оруэлла, чтобы понимать смысл. [Наверх]

[6] — Hyper Intelligence Technologies, толком имеющаяся игра слов никак не переводится. Описаны в книге Итерации Икс 1993 года на странице 59. [Наверх]

[7] — Описана в книге Нового Мирового Порядка на странице 56. [Наверх]

[8] — ИМХО, тут сокращение от Exoskeleton – экзоскелет. [Наверх]

[9] — Древний мультик про гигантских человекоподобных роботов. [Наверх]

[10] — Снова читаем «1984» Оруэлла. [Наверх]

[11] — Видимо, речь идет об этом.

Глава 2: Просвещенная Наука

Любая достаточно развитая технология неотличима от магии.

– Артур Чарльз Кларк

Если бы Технократия использовала законы обычной науки, то она бы ничего не достигла – мы бы застряли в Темных Веках. Хоть на агенте и лежит много обязанностей, одним из его наиболее могущественных орудий и частой деятельностью является Просвещенная Наука. Любой ЧвЧ может использовать результат своего специального обучения социологии, чтобы работать с мозгами людей. Настоящие же провидцы, которые двигают Союз вперед, берут эту Просвещенность и превращают в новую и узнаваемую форму прогресса. Везде, от поиска новых средств познания до изображения МакГайвера[1], именно Просвещенная Наука удерживает Технократию от стагнации, а также дает вам навыки, необходимые для защиты человечества, распространения Принципов и гарантирует весьма немалое жалование.

Что Просвещенная Наука представляет собой

Само название Технократического Союза указывает на источник его сил: «Техно-», использование инструментов и обдуманных планов; «-кратический», меритократия, основанная на владении наукой; и «Союз», объединяющая всех группа. Каждый мужчина и каждая женщина на Земле (и за ее пределами!) имеют должность в этом Союзе, которая определяется управлением наукой и технологией, сделанными Союзом доступными для всех. Естественно, те, кто понимает больше, управляют теми, кто может только использовать или едва понимает плоды науки. Эта доступность науки *всем* и обеспечивает Союзу силу. И потому, лишь именно те, кто развил у себя научный склад ума и использовал правила для обеспечения собственного преимущества, могут управлять Союзом и следовать его наиболее важным целям. Истинно Вдохновенная Наука, способность выходить за пределы фактических знаний и вычислять новые принципы или новые приложения известных законов, и отделяет достойного Технократа от Масс.

Эксперты могут сказать, что Просвещенная Наука существовала с момента появления человека. Первый мужчина (или, возможно, женщина), кто намеренно развел

огонь, использовал инструменты; человек, который придумал племенной союз, создал социальные группы; человек, который шел навстречу горизонту и ответам, заложил исследование новых земель. Все они были самыми первыми учеными.

Вернее, не совсем так.

Хоть процесс Вдохновения может быть отслежен до самых первых вещей, которые человечество творило, осознавая свои действия, вряд ли те вещи были наукой. Наука использует рациональный взгляд на мир, понимание причины и следствия, повторяемый экспериментальный процесс, который превращает теорию в рабочую модель. Такого мышления, возможно, никогда не было у первых творцов инструментов и техник. Они просто хотели найти еду, выжить и найти лучшее жилище! Они связывали свое понимание и взгляды со всяческой мистической чепухой, призывая на помощь духов, рассчитывая на содействие снов и бормоча молитвы над своими инструментами. Это не наука, и именно поэтому Союз Технократии – современный феномен.

Истинная Просвещенная Наука требует, во-первых, понимания реальной науки! *Такой*тип мышления не существовал до Ренессанса, века, когда человек начал «думать о мышлении[2]». Конечно, некоторые культуры развивали некоторые ограниченные техники и до того – китайцы сотворили некоторые впечатляющие инструменты, у греков и римлян были сильные социальные структуры, а арабы хорошо разбирались в медицине и химии. Но до мыслителей Ренессанса никто не делал следующего шага, и не заглядывал в основы подобного мышления.

Развею ваши иллюзии

Вы уже могли слышать некоторые термины, возможно, из писулек некоторых «магов» Традиций – Техномаг, Техномагия, Магическая наука.

Забудьте о них. Технократия не использует «магию». Мы, агенты Союза, используем науку. Те безумные Эфирники и Виртуальные Дефекты, могут назвать себя «Техномагами», но, делая это, они ставят на себе клеймо суеверов. Они используют науку без принципов, в виде индивидуальных хаотичных представлений, которым нет места в упорядоченном мире.

Вы знаете лучше. Вы – Технократ. Вы используете вдохновение, чтобы создавать Эффекты Просвещенной Науки. Ваши инструменты – приборы и проверенные Методики. *Присоединяйтесь к Погрому*. Магии не существует – есть законы, которые еще не поняты и не определены. И мы определенно не занимаемся какой-либо Техномагией. Мы распространяем законы знаний на новые и уникальные ситуации.

Чудотворство? Бред. Наука действует потому, что она проверена и доказана, а не потому, что кто-то *верит*, в то, что она действует. Фокусы? Романтичные представления о бесполезных инструментах. Заклинания? Жалкие попытки «доказать», что определенный способ взывания к суеверию настолько же надежен и подтвержден, что и истинная наука.

Наука – это основа. Изучайте ее. Любите ее. Живите ей.

Как только ученые-философы начали категоризировать различные феномены, остановиться они уже не смогли. Логика, индукция, эксперимент и наблюдение доказали возможность понимания мира без изобретения богов и мистицизма. Философ-ученый мог взять законы одной вещи и посмотреть, как они применяются к другим, даже если их пока создать невозможно. Когда эти изобретатели начали сводить все эти законы воедино, в их мозгах появились идеи новых способов применения этого понимания. Это

было рождение настоящей Просвещенной Науки: идеи о том, что нечто новое и иное может быть создано при опоре на понимание старых, установленных моделей. Люди давно жили с этой парадигмой, используя инструменты и техники, но только когда группами подобных мудрецов был основан Орден Разума, на свет появилась идея об*универсальных принципах*.

На самом деле, образование Ордена Разума было первейшим использованием Просвещенной Науки. Некоторые Крафтмасоны – рабочие и чернорабочие, которые строили все, основываясь на законах геометрии и Просвещенности – видели идею труда в строительстве не вещей, а социальных институтов. Эти институты могли хранить и предлагать новые идеи, лучшие способы сделать чего-либо и развитие для всего человечества. Обратившись к другим изобретателям-единомышленникам, которые разбирались в инструментах, торговле, политике и картографии, они основали Орден, как способ использовать Просвещенную Науку во благо.

Представьте себе, на секунду, Просвещенную Науку без Технократии. Вы можете себе представить кучку ученых, каждый из которых развивает собственные теории, странным образом искажает законы физики, и, при этом, не делится своими знаниями и не имеет общей цели по защите человечества? Ужасно, не так ли? Именно по этому Сыны Эфира – отступники, а их ветвь науки не подходит современному миру. Они могут использовать некоторые научные законы, но они отказываются признавать, что науке требуется твердое основание и универсальность использования, если она должна быть хоть сколько-то полезной.

Хватит с историческими отступлениями. Поскольку инструменты науки основываются на универсальных принципах – принципах, применяемых ко всему – они полезны и для обычных людей. Вы не обязательно должны быть мастером-геометром, чтобы использовать хороший плуг. По мере того, как Просвещенные ученые распространяли свои работы по миру, они разрабатывали инструкции, улучшали свои модели, развивали сои знания и улучшали техники. Неудачные или испорченные приборы чинились и делались надежнее. Продолжающийся расцвет науки коснулся всех, выводя мир к более высоким стандартам. Будучи авангардом прогресса, истинно Просвещенные продолжали свою Вдохновенную работу, раздвигая границы знаний. *Именно этим* и занимается Просвещенная Наука – двигает границы знаний вперед, обращает неизвестное в познанное, делает то, что ранее никогда не предпринималось, и загоняет все в формы, которые работают. Повторимо. Надежно. Универсально.

Фундаментальные Науки

Наука сама по себе основывается на предположении, что правильными процедурами может быть понята и смоделирована вся вселенная. Вы можете выдвинуть идею того, как или почему что-то работает – теорию – а потом проверить ее в лабораторных условиях. Ваша теория объясняет конкретную модель, упрощенную версию реальности. Если вы можете заставить ее работать, то,

возможно, ваша теория объясняет какую-то часть реальности. Однако вы должны быть готовы повторить ее, чтобы иметь возможность ее подтвердить! Также стоит помнить о том, что сколько бы раз что-то не сработало, достаточно *одного* отказа, чтобы можно было говорить об упущении в вашей теории. Эти постоянные разочарования подкосили многих ранних ученых. Без невероятной точности и надежности современных технологий, им приходилось использовать примитивные инструменты, которые не могли точно проверить теорию.

Научные теории и проверки могут быть применены ко всему – вы можете попытаться узнать, почему предметы падают, почему одни люди реагируют на что-то иначе, чем другие, или что находится на другой стороне холма. Сформулируйте гипотезу – определенное убеждение о работе чего-либо – а потом проверьте ее. Проверяйте ее*сразу же*. Современные ученые записывают все, что они делают, поэтому другие люди тоже могут проверить их теории в поисках ошибок, пробелов и упущений. Как только она начнет работать надежно и всегда, вы можете использовать ее как модель, чтобы вывести новую теорию.

Таким образом, наука развивается пошагово. Исследователь может вывести гипотезу - «По ту сторону холма может оказаться тучное пастбище». Он отправляется туда и наносит то, что видит на карту. Другие следуют за ним и видят, что его карта точна. Или, если они видят ошибки, исправляют ее. От полученных знаний пользу получают все.

Как только наука становится более абстрактной, она превращается в более точный инструмент, хотя и требует более серьезных проверок. Упомянутый ранее исследователь может выдвинуть гипотезу - «В южной нижней части большинства холмов всегда есть реки». По мере того, как он исследует все больше мест, он может обнаружить, что он прав, или что он ошибается. Как бы то ни было, он пытается улучшить ее, вычисляя, почему она истинна или ложна. Из этого он может вывести новые гипотезы и продолжить работать над изучением устройства

мира. Чем более он категоризирован, тем более широко может быть распространено знание.

Технократия распространяет проверенные, продуманные знания. Люди изучают в школах математику, астрономию, химию и социологию. В библиотеках, на рабочих местах и по подписке доступны технические журналы и книги. В любой точке мира Интернет делает для людей постоянно доступными знания на любую тему. Это воистину золотой век человечества, где каждый может воспользоваться преимуществами, накопленными за века.

Передовые достижения

Просвещенная Наука, используемая Технократией, превосходит, конечно же, обычную науку, используемую Массами. Люди постоянно делают открытия, разрабатывая новые способы познания мира, но исследователи Союза держат в своих руках самые передовые достижения. Время от времени непросвещенный ученый может создать странное или полезное изобретение, но, по большей части, будущее создается лучшими умами Союза.

Прямо сейчас Технократия использует технологии, на сотни лет опережающие сегодняшний день. Более быстрые компьютеры, более качественная медицина, космические колонии, макростабилизированная экономика и психодинамическая математика – это повседневность.

Если Союз заботится о человечестве, то почему все это еще ему не доступно? Ответ прост – эта секретность исходит из реальной заботы о безопасности человечества.

Слышали когда-нибудь о техношоке? А как насчет различий культур? Бета-тестировании? Большая часть технологий Союза все еще ненадежна. Лекарство от любой бактериальной инфекции – это великолепно. Но что от него толку, если через некоторое время после выпуска его в производство выяснится, что у каждого тысячного человека оно вызывает смертельную аллергическую реакцию. Новые инструменты, оружие и вычислительные мощности – это хорошо, но общество может стать слишком зависимым от

них, и если в них проявятся случайные ошибки или недоработки, вроде «ошибки 2000 года» - они, в конце концов, сделаны людьми, которые несовершенны – то может начаться немалый хаос. Хуже того, неподготовленное общество может сразу же отказаться от новых технологий. Клонирование может великолепно применяться в медицине, но религиозные фанатики *все еще* настроены против него. Все передовые технологии, которые применяет Технократия, должны быть многократно тщательно проверены, и передаваться человечеству неспешно, чтобы они пошли ему на пользу. Пока же, эти экспериментальные технологии должны оставаться в руках Просвещенных ученых, которые могут возиться с ними, улучшать их и пользоваться ими осторожно. Нам*не нужны* Массы, принимающие доступные, но незавершенные технологии, а потом портящие и выкидывающие их!

Эффект Парадокса

Наиболее распространенные неполадки, время от времени проявляющиеся в гипертехнологиях, иногда называются «Эффектом Парадокса». Этот термин указывает на факт, что приборы и Методики *должны* работать в соответствии с научными законами, но иногда этого просто не происходит. Часто они каким-то занимательным образом ломаются или выдают результат, совершенно противоположный задуманному – что парадоксально.

Повседневная наука обычно не подвержена Эффекту Парадокса. Конечно, там случаются поломки, сбои и ошибки, но они предсказуемы. Пошлите уборщика прибраться и техника, чтобы он все починил. Вы можете просто открыть подробную инструкцию по пользованию и починить сломанное, даже если ничего об этом не знаете.

Но Просвещенная Наука страдает от гораздо более серьезных ошибок. Иногда вещи взрываются и портятся так, как никто не мог предсказать. В таких случаях, из этого феномена выводится новая теория, если его надо понять и уничтожить, либо от прибора или Методики избавляются, переконструируют или заставляют работать, взглянув под

другим углом. Из-за использования крайне сложных вычислений и теорий, большую часть образцов Просвещенной Науки могут понимать и исправлять только те эксперты, которые изначально их создали. Когда свою уродливую голову поднимает Эффект Парадокса, то возможным становится практически все, и лучше иметь под рукой Просвещенного техника, чтобы он обо всем позаботился.

По мере распространения образцов Просвещенной Науки среди Масс от Эффекта Парадокса удается избавиться. Союз придерживает подобные Методики и приборы до тех пор, пока они не будут поняты и развиты до тех пор, что будут практически лишены ошибок. Затем они распространяются среди наиболее маститых ученых. По мере их распространения среди Масс, люди строят их с все большей эффективностью и пользуются ими, делая все меньше ошибок. Со временем передовые Методики становятся нормой, и настолько хорошо оттачиваются и отлаживаются, что больше не страдают от раздражающих и малопонятных сбоев. Если

она портится, то делает это прослеживаемым, понимаемым и (обычно) исправляемым образом.

Худшие проявления Эффекта Парадокса случаются с наиболее сложными и мощными образцами Просвещенной Науки. Если вы просто двигаете несколько атомов магнитным полем, ваша экспериментальная установка может расплавиться или не сложить атомы в микроскопическую надпись « IBM». С другой стороны, если вы используете огромный, оборудованный компьютерами, безынерционный, тяжеловооруженный космический корабль, то испортиться что-то может примерно в восьми с половиной миллиардах мест. Один сбой и вся посудина может взорваться не хуже атомной бомбы. Отсюда мораль – ваши нестабильные, Интуитивные Методики и приборы должны быть маленькими.

Парадокс в лабораториях

Наиболее полезные изобретения Просвещенной Науки появляются в лабораториях, где теории и инструменты разрабатывают множество исследователей. Вы можете использовать Интуитивную Науку в полевых условиях, но это, обычно, одноразовый способ вытащить вашу задницу с линии огня.

Лаборатории – наиболее подходящее место для Просвещенной Науки, поскольку, помимо всего прочего, приборы и Методики там менее всего подвержены действию Эффекта Парадокса. Подумайте – если вы мастерите плазмомет в обшарпанном подвале, без справочных руководств и с покрытым пивными жестянками деревянным лабораторным столом, то насколько хорошо он будет работать? Стерильная обстановка, высокотехнологические инструменты, созданные с помощью компьютеров чертежи и присутствие помощников снижает вероятность появления странных и непредвиденных ошибок в вашем проекте. Космос подходит даже лучше – без воздействия гравитации вы можете вплотную заняться основами проекта. К сожалению, это означает и то, что Методики и приборы, отлично работающие в космосе или лаборатории, имеют

тенденцию демонстрировать новые недочеты, когда впервые используются в плевых условиях. Отличный плазмомет Отдела Q может хорошо работать на тестовых полигонах, но как только он попадает в грязь миссий, все его достоинства улетучиваются. Если вы тестируете что-то по-настоящему опасное – отправляйтесь в колонии, на космические станции и удаленные лаборатории. Так будет меньше шансов, что испытуемое взорвется у вас в руках.

Сильные удары

Как было сказано ранее, действительно большие и яркие проекты более подвержены Эффекту Парадокса, чем простые тихие эксперименты. Иногда этот эффект не проявляется явно сразу. Большая часть оперативников ожидает, что экспериментальный прибор или Методика взорвется, сгорит или провалится в болото при проявлении Эффекта Парадокса. И потому они обычно не готовы к малозаметным, долгоиграющим проявлениям.

Вот небольшой пример. Несколько столетий назад Новый Мировой Порядок собрался и свел вместе несколько идеалистов от политики (по крайней мере, он так утверждает). Те взбунтовавшиеся колонии решили проверить на практике радикальную форму самоуправления, без каких-либо дворян и привилегиями гражданства для всех. Эксперимент выглядел интересно, поэтому Порядок вмешался, убедился, что еще одна мировая сила разовьется нормально, и после нескольких сражений Соединенные Штаты сформировали демократическое правительство.

К сожалению, вмешательство НМП было слишком грубым, и не все возможные перегибы были изучены. Системы могут быть неправильно использованы находящимися у власти людьми. Коррумпированные чиновники делали деньги на политической карьере, не служа системе по-настоящему. Не ошибитесь, Массам надо немало поработать над своими ошибками и коррумпированными политиками. Однако Эффект Парадокса обеспечил появление совершенно новых и непредвиденных недостатков, как только была приведена

в действие непроверенная и экспериментальная форма правления.

Суть всех этих объяснений в том, что крупные Эффекты, даже если они малозаметны и основаны на хорошо известных законах, скорее всего привлекут к себе некий Эффект Парадокса. Гигантский космический корабль может превратиться в огромный шар атомного пламени, но вмешательство в мировую экономику может привести к падению бирж и девальвации. Даже если проблема не мгновенна и видима, вовсе не значит, что она не порождена Эффектом Парадокса.

Парадокс Человечества

Согласно теории Возвышения Башни из Слоновой Кости, на крупные образования, вроде «демократического правительства» или «экономики бумажных денег», воздействует не только и не столько Эффект Парадокса. Обычные люди – Массы – способны изменять все совершенно непредставимым образом. Демократия могла породить коррупцию просто потому, что умные политики находят новые способы использования системы себе на пользу. Challenger мог взорваться просто потому, что некая бракованная деталь могла быть сделана простым механиком. Никогда недооценивайте силу человеческой глупости.

Но в каких случаях Массы обрушивают на себя подобные проблемы – вопрос совершенно спорный. Любые значительные перемены несут в себе и соответственно крупные побочные эффекты. Технократия не создавала Адольфа Гитлера, и Вторая Мировая Война определенно не была Эффектом Парадокса, поэтому что вызывает и не вызывает Парадокс в пределах таких масштабов – зависит от трактовки событий. Толкни, и вселенная толкнет в ответ – но чем более революционна Методика, тем более вероятны непредвиденные последствия. Массы не менее Союза способны на перемены и проблемы. Кого нужно винить, если наука до сих пор не может адекватно объяснить мир?

Наука и сверхъестественный мир

Если вы хотя бы немного побыли на Передовых Линиях, то уж точно навидались много всякой странной хрени. Мужчины, мечущие разряды молний. Женщины, превращающиеся в животных. Призраков. Вампиров. Двери на другие планы существования. Исказителей самой реальности, после которых кошмары сидящего на крэке покажутся детскими сказками на ночь.

Итак, как вы будете объяснять научную реальность, когда у вас изо всех щелей лезут все эти странные, совершенно нерациональные и безумные штучки?

Во-первых, помните, что наука основывается на фундаментальных законах. Научные теории просто описывают мир, а модели пытаются его объяснить. Эта реальность объективна и полностью познаваема. Если что-то не объяснено – оно еще не входит в текущую модель. Если что-то происходит, то тому есть и объяснение.

Во-вторых, помните, что мы постоянно расширяем горизонты знаний. Если что-то выглядит не долженствующим работать, это не значит, что оно не может работать. Немалая часть Просвещенной Науки кажется нетренированным людям невозможной. Этот другой тип странности и есть причина, по которой для защиты человечества был создан Союз. Большая часть этого поддается объяснению, если у вас есть время разобраться в этом. Некоторые события объяснить сложнее, чем другие, но при достаточном объеме времени, сил и Просвещенности понять можно все.

В-третьих, *некоторые вещи находятся за пределами вашего понимания*. Вы не понимали алгебру, когда были в первом классе, и вы можете не понимать, чем занимаются Исказители в свободное время. Во многих случаях, вы не захотите понимать – такое «понимание» опасно, оно ведет к

безумию. Просто помните, что в Союзе есть хорошо тренированные профессионалы, которые будут с этим возиться. Если вы на Передовых Линиях, то вам нужно беспокоиться лишь о способах борьбы с ними. Всякий раз, как вы изгоняете духа из убежища, вы делаете место безопаснее для людей. Если вы убиваете радикального культиста, общающегося с обитателями иных измерений, вы спасаете жизни его потенциальных жертв.

Метафизика

Для тех полевых агентов, что часто натыкаются на проявления искажения реальности, знание метафизики может оказаться полезным. Эта сфера знаний, включая такие предметы, как парапсихология, парафизика и космологию подпространств, предлагает взгляд на то, как научные принципы применяются к сверхъестественным феноменам.

Однако, стоит предупредить – изучение такого вида науки не

дает быстрого роста в рядах Союза. Конечно, нам нужно понимать и объяснять проявления искажения реальности, но нужно ли нам погружаться в эти кошмары, если достаточно знаний о том, как с ними управляться? Метафизика – хорошая основа для того, чтобы понимать, как ведут себя законы физики в необычных ситуациях, но, честно говоря, лучший способ рассматривать их – через оптический прицел. Действительно ли важно то, что призрак может как-то производить кинетическую энергию, не имея массы? Все, что вам нужно знать – как ликвидировать угрозу.

Аватары

Некоторые суеверы утверждают, что их «магические силы» исходят от Аватаров, или богов. Эти Исказители верят, что они наделены душами большой силы, и они черпают магические энергии из этих источников. Некоторые даже говорят или утверждают об общении с этими Аватарами.

Эта «теория» - явная чушь. Каждый, кто верит в «магию», возможно, в первую очередь, немного безумен, а также у них можно подозревать некоторое изменение личности.

У Технократов нет Аватаров. Никто не общается с мертвыми богами или странными духами до начала работы над научным проектом. Истинный Гений исходит изнутри – это побуждающие мысли, соблазнительные идеи, вертящиеся в головах, а также сны, которые открывают новые направления. Бензольное кольцо было открыто во сне. Можно ли тогда сказать, что подсознание не отделено от сознания и повседневных мыслей? Идея обращения к духу или богу за знаниями – анахронизм из истории первобытных времен. Современные ученые знают, что Гений исходит изнутри, что Вдохновение является продуктом Просвещения, и что никакой прибор или Методика не требует для своей работы «магии».

Если вы обнаружите, что общаетесь с духами, богами или проявлениям ваших мертвых друзей или родственников, обратитесь в Пси-Службу.

Искания

В процессе обучения и развития, все Технократы изучают новые способы делать что-либо и развивают новые навыки. Это факт жизни: как говорится в афоризме, то, что вас не убивает – делает сильнее. Однако наиболее сложное развитие заключается в истинном Просвещении. Любой агент может отточить свои повседневные навыки до невероятного уровня или работать с приборами и Методиками, которые он знает, как использовать. Но требуется настоящее усилие для того, чтобы совершить прорыв, ведущий к большей Просвещенности.

На самом деле, кажется, что никаких способов вызвать большую Просвещенность не существует. Агент, который использует определенные ветви науки, может стать в них лучше или изучить больше фундаментальных принципов. К Вдохновению придти сложнее. Говоря иначе, вы всегда можете понять определенные принципы гипертехнологий, если вы достаточно Просвещены, чтобы разобраться в их сути. Развитие Просвещенности, необходимой, чтобы сделать Вдохновение легче, быстрее и увереннее – уже сложно.

Однако Пси-Службы разработали определенные способы, чтобы выявить научную Просвещенность агента. Некоторые принципы гипертехнологий настолько загадочны, что ни один нормальный разум не может в них разобраться. По мере того, как агент становится Просвещеннее, эти законы становятся понятнее, и агент оказывается способен использовать их. В этих Сферах науки известны различные уровни, и навыки агента могут быть прослежены до самого высокого их уровня.

Более распространены, однако, моменты ясности – случаи полного всепонимания, когда все становится, так скажем, *ясным*. Каждый Просвещенный оперативник проходит через такой момент, когда впервые осознает свое понимание и способность производить перемены, момент Возвышения. По мере того, как агент развивает свои знания, он обнаруживает, что различные моменты его жизни

могут неожиданно стать понятнее. Мысль о загадке, решенной в момент невероятного озарения, открывает дверь к большей Просвещенности. Многие агенты говорят о борьбе с великими тайнами, поиске ответов на вопросы вселенной, сражениях с кошмарами и даже боях с безумием просыпающегося бреда. Некоторые агенты под таким давлением ломаются, и их помещают под психологическое наблюдение, пока не будет найдено лечение. Другие остаются запутанными, застрявшими со своей неспособности справиться с такими проблемами. Для многих же, однако, вспышка неожиданного озарения освещает путь. Как только решение показывает себя, загадка растворяется в прошлом, и разложенные по местам кусочки открывают прекрасный порядок.

Наиболее Просвещенные и высокопоставленные Технократы время от времени говорят о сериях загадочных проверок, даже путешествиях в иные измерения для поиска знаний, скрытых в других частях вселенной. Эти героические предприятия напоминают поиски Грааля из легенд об Авалоне – Технократ должен стремиться избавить себя от неудач и страхов, которые удерживают его от обретения большего понимания. Вы должны выйти из своей «зоны комфорта», влететь из безопасного гнездышка и погрузиться в отчаяние ради обретения приза Просвещенности. Все новые науки рождаются из вопросов!

Величайший Урок

Итак, вне зависимости от вашей позиции в Союзе, вы развиваетесь благодаря Просвещенной Науке. Вы помогаете решать загадки объективной реальности, давя Исказителей, что угрожают человечеству. Вы используете законы, которые были определены века назад, даже если вы импровизируете, чтобы справиться с угрозами стабильности и безопасности Союза.

В высших эшелонах, однако, имеют место быть некоторые любопытные отклонения от научных принципов, которые когда-то образовали Союз. Когда-нибудь задумывались, почему вампиры, маги и прочие называются «Исказителями

Реальности»? Конечно, они способны на то, что должно быть невозможным. Скорее всего, они используют некий еще-не-понятый принцип, либо используют дым и зеркала. Не так ли?

Если вы достаточно глубоко погрузитесь в квантовую механику, то натолкнетесь на так называемый «эффект наблюдателя» - ни один параметр на квантовом уровне не может быть определён в отсутствие наблюдателя. Помимо всего прочего, эта теория утверждает, что реальность определяется тем, что люди видят и во что верят! Высокопоставленные Технократы верят, что Консенсус – общие взгляды Масс – может быть настолько же важен, как и законы объективной науки. (В конце концов, заявляет НМП, если во что-то верит достаточное количество людей, то это может быть правдой).

Но такая философия мало распространена среди рядовых. Псам на Передовых Линиях некогда о подобных метафизических загадках, а лабораторные крысы слишком заняты работой с известными законами. Если любое из подобных субъективных определений реальности действительно работает, то это дело всего Союза, а не отдельных агентов.

Метафизика Технологии

Мы, умные игроки **Мага**, знаем, что то, что творит Технократия, является, фактически, магией. Изученные Технократом Методики – это просто магические заклинания, использующие научные Фокусы. Просвещенность – иное слово для Арете.

Но 90% Технократов не знают этого! Для обычного агента с улицы, это все – вопрос тренировок и науки.

Помните, что сами идеи «воздействия на реальность» и «чудотворства» понятны только высшим эшелонам власти в Союзе, а они молчат. Что будет, если они неожиданно скажут своим подчиненным, что все сверхъестественные существа*реальны,* и это *норма*? Вместо этого, Исказители Реальности в принципах Союза записаны просто как враги. Псам не нужно беспокоиться о политике, они просто воплощают закон в жизнь. И потому Великий Раскол продолжает взимать свою плату…

Пятая Энергия

Вы, возможно, изучали Первичную Энергию немного, и вы, возможно, учились управлять ею. Если так, то вы знакомы со стройматериалами вселенной. Если нет – у вас всегда есть возможность научиться.

В Средние Века предшественники Союза изучали базовые элементы, используя алхимию и астрологию для познания природы вещей. Конечно, многие алхимики посчитали процесс трансформации полезной метафорой изменения сознания. Тем не менее, было сделано немало шагов в начальных химии, материальных науках и тому подобном. Именно из этих познаний основ материи вышла Пятая Энергия.

Пятая Энергия – резонанс, оставшийся от сотворения вселенной. Как бы все ни началось – с Большого Взрыва, Бытия, плевок бога, что у вас там может быть еще – это оставило вечную метку на всем созданном. Наука говорит, что все, по сути, состоит из энергии. Люди, предметы, даже мысли

порождены изменениями состояний энергии. Но конкретные постоянные этой энергии, вроде скорости движения потока, форм состояний и тому подобного, проистекают из того, как появилась на свет сама вселенная. Это сложная тема, но достаточно будет сказать, что все во вселенной несет метку сотворения на энергии, которая ее составляет.

Энергия, которая несет метку вселенной, называется Первичной Энергией. Управляя ею, становится возможным передавать в чистую форму само бытие. Эта энергия не связана материальными состояниями или динамическими законами – это сила будущего создания. Естественно, этот вид энергии очень полезен и очень ценен.

Узлы и Места Скопления Энергии

Многие старые крепости Ордена Разума были построены в особых местах, сообразуясь с принципами геометрии или после медитаций различных мастеров. Хоть эти устаревшие взгляды и были забыты, те места остались. Суеверы часто называют их «Узлами», где они собирают «Квинтэссенцию». Но каково бы ни было название, факты говорят о том, что некоторые места содержат большие запасы Первичной Энергии.

Найти место, полное Первичной Энергии достаточно просто. Даже небольших познаний о ней достаточно, чтобы настроить полевое оборудование, а дальше нужно просто отследить источник излучения. Союз тщательно ищет и использует эти места, собирая Первичную Энергию и запасая ее в батареях или форме геля, чтобы использовать в последующих важных проектах.

К сожалению, Первичная Энергия чаще всего скапливается во всяких необычных местах. Она собирается и в домах «с привидениями», природных долинах и ведьминых кольцах. Когда бы то ни было возможно, Союз стремиться стерилизовать подобные места, запасая Первичную Энергию для более полезных вещей, нежели суеверия. Если место не может быть захвачено, то оно должно быть уничтожено – никому не нужны стаи привидений, усиленные Первичной силой!

В редких случаях, Первичная Энергия накапливается в материальных объектах, находящихся в местах скопления энергии. Эти предметы ценны тем, что опытный оперативник может изъять из них эту энергию, и использовать позднее.

Первичная Энергия в Просвещенной Науке

Маги-суеверы утверждают, что могут использовать Первичную Энергию для создания своих «заклинаний» и делать свою магию более эффективной. Работают ли эти их штучки или нет, но суеверы имеют раздражающую привычку собираться в местах скопления энергии, вытягивая Первичную Энергию. Поскольку эта энергия может быть использована гораздо более эффективно агентами Союза, маги-исказители должны быть изгнаны. Это привело ко многим конфликтам между Исказителями и Союзом – конфликтам за ресурсы, если хотите. К счастью, эффективность была на стороне хорошо тренированных войск и Методик Союза. Недавно даже стало возможным отмечать Энергию, исходящую из определенного места, выслеживая, впоследствии, использующих ее Исказителей.

При сочетании с Просвещенной Наукой, Первичная Энергия оказывается ценнее Примия. (Ну, может быть). Практически все приборы сконструированы так, чтобы переводить Первичную Энергию в более практичную форму – она, будучи фундаментом вселенной, может хранить энергию гораздо эффективнее любых иных материалов. При хранении в батареях или биогеле, Энергия может быть использована для питания многого обычного Снаряжения, используемого во многих Методиках. Даже Интуитивные Методики могут извлечь из нее пользу – агенту нужно лишь использовать ее для зарядки подходящих инструментов. Когда резонанс Энергии меняется знающим оперативником, она может быть использована для изменения шансов, усиления обычных технологий и обеспечения стабилизирующего эффекта в обычных сферах деятельности.

Не нужно говорить, что контроль над Первичной Энергией – приоритет в войне за реальность.

Инструменты, Приборы, Стили и Теоремы

Технократа делают инструменты. Для исполнения своего долга каждый агент использует определенные инструменты. Чем бы они ни были – способами действия, специальными механизмами или встроенными биологическими улучшениями – инструменты дают агенту необычные способности и устанавливают границы его возможностей.

Когда вы проводите у агента первые тренировки, вы должны определить его Снаряжение, то есть инструменты, которые он использует для Интуитивной Науки.

Помните, также, что хоть большая часть агентов может использовать любую Методику Технократии, у большей части оперативников есть и наиболее любимые навыки. Кроме того, определенные Конвенции часто усиленно наставляют своих агентов в определенных видах Методик.

Методологии

Слово «Методология», с заглавной «М», означает союз в пределах Конвенции. Если вас тренировали и обучали в пределах одной из этих 15групп, то вполне логично, что вы будете лучше разбираться в определенных видах Вдохновения. Таким образом, в качестве дополнительного правила некоторые из приведенных тут Методик могут быть связаны с определенными Методологиями. Если ваш персонаж был заявлен как агент одной из этих групп, то он получит преимущество при использовании указанных Методик – вы можете перебросить все 10, сохраняя их в качестве успехов и продолжая набирать дополнительные успехи (даже если снова получите 10!). Ниже приведен список Методик, в которых специализируются различные Методологии.

Биомеханики: Методики, связанные с киберимплантами; механическое манипулирование.

Защитники[3]: тяжелое оружие, отслеживание Исказителей, поиск иномировых аномалий.

Штурмовики: отслеживание Исказителей, оружие.

Механики[4]: создание Приборов.

Исследователи[6]: Физика Пространств, картография.

FAC ADE Инженеры: Методики клонирования.

Финансисты: управление денежными потоками.

Генетики: генная инженерия.

Цензоры: манипулирование СМИ, реклама.

Оперативники: шпионские Методики, отслеживание Исказителей, оружие.

Фармакопеисты: создание химикатов (синтетические ритуалы).

Статистики: предсказания, расчеты.

Времявращатели: инженерия, управление материей и энергией, слежка, оружие.

Стражи: шпионские Методики, следящие устройства, манипулирование СМИ.

Основное Снаряжение

Описание Снаряжения при создании персонажа может быть сложным. Фактически, ограничение своего Вдохновения в пределах Сферы влияния до одного технологического прибора может вообще отбить желание играть Технократом. («Как? Я должен использовать пузырьки с бактериальной культурой всякий раз, как я применяю Основы?») Чтобы исправить подобные ситуации, мы предлагаем дополнительное правило.

Снаряжение, которые вы объявили для своих Сфер влияния при создании персонажа, является вашим основным Снаряжением. Вы эксперт в этом виде технологий, и потому получаете понижение сложности на 1 всякий раз, как используете Вдохновение с указанной Сферой. (Например, Человек в Черном, объявивший «пистолет» основным Снаряжением для Сил, получает снижение сложности на 1 для всех подходящих Эффектов). Но не стоит огорчаться. *Используя это правило, вы можете назвать Снаряжением и другие технологические приборы* – вы просто не получите снижения сложности при их использовании.

Для упрощения, мы привели список некоторого рекомендованного Снаряжения для некоторых Методик. Это облегчает жизнь – вы можете использовать многие приведенные тут Методики, не придумывая специальное Снаряжение для каждой отдельной Сферы. Например, Методика **Зеркальные Очки** позволяет вам видеть сверхъестественных существ при использовании темных

очков и Сферы Духа. Если Рассказчик позволяет это заклинание, то каждый, у кого есть хотя бы одно очко в Духе, может надеть очки и выискивать зло… но только агент с противосолнечными очками в качестве основного Снаряжения для Духа получает понижение сложности для этого Эффекта.

Если вы придумали Снаряжение, которого нет в этом списке, то обсудите его с Рассказчиком. Если вы сможете сделать его своим основным Снаряжением, то вы будете получать снижение сложности. Например, если Страж НМП использует для Методики Духа **Зеркальные Очки** линзы Кирлиан – которые мы тут не привели – то вы все равно сможете применять понижение сложности для любого мага, который будет использовать их как Фокус. Это правило должно использоваться для вдохновляющих мозговых штурмов, но не составления чего-то, вроде списка покупок.

Такая механика позволяет Технократам создавать подходящее Снаряжение для своих Методик буквально за секунды. Наш Человек в Черном из первого примера зажигает с пистолетом. Впоследствии он может создать другое Снаряжение для своих импровизированных Эффектов Сил, вроде батарей для автомобиля, огнетушителя, паяльной лампы и даже «зажигательных боеприпасов». До тех пор, пока он может замаскировать свой Эффект под действие технологий, выбор у него будет очень широким. Просто с большими пистолетами он будет справляться лучше.

Помните, однако, что и Рассказчик и игрок должны признать Снаряжение технологически подходящим, а также, что оно используется правильно. Например, Биоинженер может объявить своим основным Снаряжением для Связей скальпель, но это не значит, что он сможет порезать внутренние органы мага, стоящего перед ним на расстоянии в 3 метра! Незаметное использование влияния позволяет маскировать Вдохновение под развитость технологий, но не сделает вас магом-исказителем в шляпе и зеркальных очках.

И, наконец, вы можете припомнить, что некоторые старые книги по **Технократии**приводили списки рекомендованного Снаряжения для различных Конвенций. В этой главе мы повторим некоторые из этих списков, давая новым игрокам множество идей по созданию Фокусов. Если за вами стоят технологии, то за вами и сила.

Итерация Икс: киберимпланты, оружие, компьютеры, программы, ручные сенсоры.

Новый Мировой Порядок: значки, оружие, костюмы, транспорт, телепрограммы, печатные СМИ, личные записи, психологические техники, Комната 101.

Биоинженеры: Биомодификации, псионика, ретровирусы, хирургические улучшения, усиливающие наркотики.

Синдикат: Деньги, кредитные карты, бухгалтерская информация, социальные навыки, личные помощники.

Покорители Бездн: Оружие, усиленная броня, приборы слежения, сенсоры, межпространственные врата, передатчики.

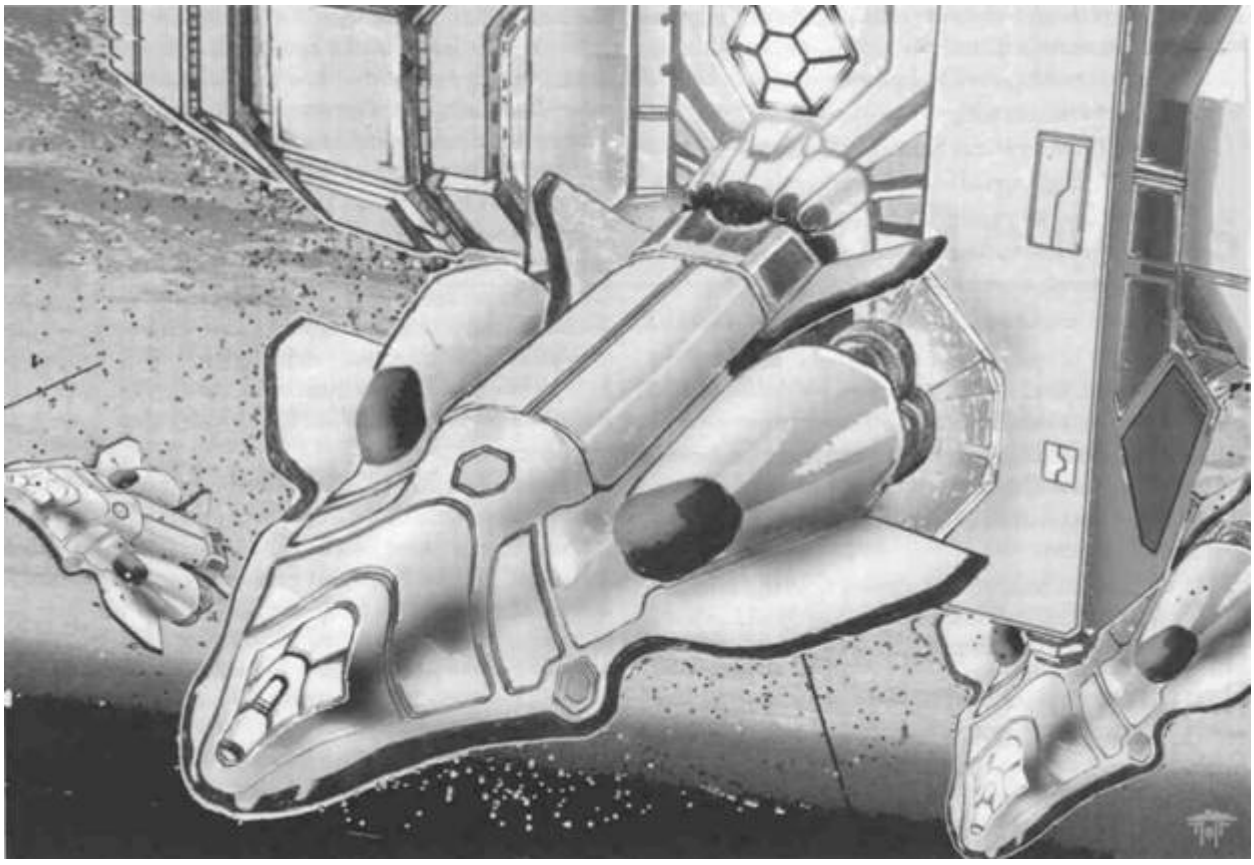
Эти примеры – лишь несколько вариантов, которые могут дать вам нужный толчок. В частности, подумайте о том, кем был ваш персонаж до присоединения к Союзу. Уточните мотивы и сферы познаний агента. Для персонажа без Медицины нет смысла рассчитывать на хирургическое оборудование, как Снаряжение, в конце концов! Однако, персонажи, использующие Снаряжение, выходящие за пределы норм Союза, могут породить интересные конфликты. Если агент Синдиката будет использовать псионику, или оперативник НМП будет рассчитывать на киберимпланты, то эта нестандартность определенно вызовет недоумение в высших эшелонах Союза.

Помните, что агент верит, что именно Снаряжение позволяет ему использовать свои научные знания. Оперативник без Снаряжения сидит на куче разнообразных бесполезных знаний, лишенный возможности применить их

(«Если бы у меня был фазовый передаточный удвоитель…»). При использовании определенного Снаряжения требуемый Эффект должен быть связан с этим Снаряжением. Если Технократ не может найти способ произвести Эффект, то он просто находится за пределами известного науке!

Псионика

Использование псионики стоить описать как отдельный Прибор или Методику. Ранее люди могли говорить о «психических силах», энграммах, астральных формах и ментальных проекциях. И, как обычно, Союз на века опережает эту чушь.



Некоторые редкие Биоинженеры (и мы действительно имеем ввиду *редкие* – не более полудюжины) продолжают экспериментировать с психоническими проявлениями. Хоть эмпатия и интуиция в Союзе и принимаются, что-то действительно примечательное, вроде пирокинеза или биоморфинга, находятся совершенно вне поля зрения нормальной науки. Биоинженеры могут и стимулируют необычное развитие мозга для усиления подобных

возможностей, сочетая их с нейроимплантами Итерации Икс, но в Союзе склонны осуждать подобную деятельность. Психические силы сложно просчитать или контролировать, поэтому они часто выходят за сферу «приемлемой науки».

Те немногие агенты, что используют психические силы, находятся под строгим надзором Союза, и им часто приходится проходить особые обследования. Психические мутации склонны вызывать психическую нестабильность (снова Эффект Парадокса), и они часто вытекают в долгосрочные проблемы. Тем не менее, немногое ужасает так же, как агент, от простого взгляда которого вас охватывает пламя…

(Мы рекомендуем, чтобы ни у одного агента не было больше двух Сфер, объявленных «психическими». Эти Сферы могут быть использованы только после одного хода, проведенного в концентрации, и, возможно, жеста или пронзительного взгляда. Плохая сторона заключается в том, что Парадокс имеет склонность проявляться в виде неврологического расстройства – у Биоинженеров целое крыло лаборатории занято впавшими в кому или превратившимися в слюнявые растения субъектами, превысившими свои психические ограничения. Психоника – едва понимаемая и принимаемая, даже в Союзе, наука, и ее применение *будет* отслеживаться).

Быстрая Наука

Иногда бывают ситуации, когда дерьмо попадает в роторный осциллятор, а у агента нет подходящего Технократического Снаряжения для защиты. Если ваше Снаряжение, скажем, для Жизни, является каким-либо хирургическим инструментом, то у вас могут возникнуть проблемы при использовании Эффекта посреди жаркого боя. Вы не можете вскрывать своих союзников и изменять их на ходу!

Проще говоря, это один из недостатков Технократической парадигмы. Без времени и способов сделать что-то, согласно «неизменным законам науки», оперативнику приходится импровизировать. Если агент не верит, что

может при помощи имеющихся на руках инструментов провести определенный эффект Вдохновения, то он и не сможет его провести.

С другой стороны, совсем не интересно играть группой Технократов, если узнаешь, что половина вашей науки не действует только потому, что у вас нет подходящих инструментов.

Однако, как было сказано ранее, Технократов обучают многому. Агент практически всегда может найти подходящее Снаряжение. Даже без основного Снаряжения что-то можно сымпровизировать, собрать на скорую руку или изменить в нужную сторону. Посмотрите Способность *Самоделки* в Главе 6 и посмотрите несколько серий МакГайвера!

В экстремальных ситуациях Технократ может сотворить спонтанный Эффект – создать новое правило или теорию Вдохновенной Науки, которые действуют только в текущий момент времени. Но это уже чертовски близко к «магии», потому будьте осторожны.

Чтобы создать спонтанный Эффект, вам надо лишь придти к какому-либо приложению научных знаний и применить его к текущей ситуации. Вместо того, чтобы создать Эффект Снаряжением, вы заставляете Снаряжение признать Эффект. Вы не заставляете что-то произойти – вы просто ищете способ выбраться и, в конце концов, находите его в последнюю минуту!

Вот пример спонтанного Эффекта. Девон попался на глаза магу-исказителю, который метнул в него столб пламени, убегая через дверь. Без своего пистолета или костюма (он был под прикрытием), у Девона нет ни одного легкого способа остановить огонь или мага. Он решает отклонить его, исходя из спонтанного объяснения своего Эффекта. Надев свои темные очки (которые он использует как неспециализированное Снаряжение), Девон смотрит на потолок и понимает, что он поврежден. Бросив себя назад, ему удается избежать ранений, когда большой кусок потолка падает на пути сгустка пламени. Удачно он успел заметить, что потолок собирается развалиться!

Спонтанные Эффекты такого рода обычно естественны – ваш Технократ должен найти что-то, что вписывается в его взгляды на науку до того, как он сможет признать это тем, что ему нужно в данный момент. В большинстве случаев агент даже не осознает, что творит Эффект – он просто считает его удачным совпадением. Когда вас тренируют лучшие, то вам просто случается иметь знания и удачу, которые вас спасут!

Девять Сфер

Подобно Традициям, Конвенции Союза делят различные стороны познания и Просвещения на девять сфер. Каждая из них – категория Просвещенной Науки, изучаемая умнейшими представителями человечества.

Связи

Все пространство искривляется гравитацией и массой. Внешне, из-за ограниченности человеческого разума, пространство выглядит состоящим из определенных структур. Однако, после определенного изучения сути устройства пространства, становится возможным понять истинную его природу – единую точку, подавляющую математику геометрию, что просто кажется изгибающейся или растягивающейся соответственно формам материи, заключенной в ней.

Как только человек начнет правильно воспринимать пространство, он сможет видеть или чувствовать аномалии, вроде сингулярностей или точечных масс. Гравитационные колодцы, червоточины и искривления геометрии – другое дело. Помните, сколько вам раз на уроках математики говорили, что сумма углов треугольника всегда равна 180 градусам? Возьмите треугольник и наложите его на глобус так, чтобы два его угла находились на экваторе, а один – на полюсе. Этот треугольник неожиданно получит три прямых угла! И это еще не самая крутая шуточка Связей.

Изучающие Связи начинают понимать, что пространство имеет значение только из-за находящейся в ней материи и воспринимающих ее разумов. Перед тем, как вселенная

взорвалась, образовав бытие, ничего не было. Когда ей придет конец, то от нее ничего не останется. Если ничего нет, то измерять расстояния и направления невозможно. Есть только разум, который дает плоть этим иллюзиям.

Для работы со Связями нужны измерительные инструменты, генераторы гравитации, детекторы масс и немалое знание математики. Корни топологии, высшей математики и Эйнштейновской физики лежат в Связях.

Физика Пространств

Запретные плоды Покорителей Бездн ведут к познанию иных миров. Согласно некоторым квантовым теориям, каждый выбор и каждое действие может развиваться разными путями, и каждый результат может произойти в некой альтернативной вселенной. Каждая вселенная уникальна квантовой сигнатурой составляющих ее компонентов – квантовый уровень веществ вибрирует на специфической, особой частоте. Измените эту частоту, и передвинете квантовый слой в другое измерение.

Играя с Физикой Пространств, Технократы могут общаться с инопланетянами, существами, что находятся за пределами человеческого понимания и находящимися на других уровнях бытия. Покорители Бездн используют эту науку, чтобы переходить на другие слои реальности, стремясь картографировать их и понять их законы. Другие Технократы редко изучают ФП – пусть лучше эти безумные Покорители рискуют своими жизнями и разумами, общаясь с тем, что не поддается законам рационального мышления!

Стандартным Снаряжением Физики Пространств являются особые полевые квантовые генераторы, защитные поля, нейростимуляторы и психонические силы.

Энтропия

Шансы, перемены и фортуна находятся, преимущественно, в ведении Синдиката, и эта Конвенция одинаково хорошо управляет и рынками и судьбой. Крепко держа в своих руках экономику и сопутствующую ей

математику, Синдикат не менее крепко удерживает в своей хватке и так называемую «теорию хаоса» - теорию контроля перемен и определения результатов при различных вариантах ввода.

Теория хаоса полезна в любой области устремлений Технократов – Статистики используют ее для своих прогнозов, Оперативники полагаются на нее при расчете возможных непредвиденных обстоятельств, а Генетики моделируют и минимизируют дрейф генов. До тех пор, пока это возможно, использование теории хаоса может определять шаги, необходимые, чтобы это было реальным. Как и с другими высокоинтеллектуальными науками, теория хаоса, как правило, требует немалой математической проницательности, но некоторые редкие Технократы опираются на интуицию, инстинкты и импровизированные вычисления.

В Технократических науках немалую роль играет термодинамика. По мере того, как все вещи деградируют до своего энтропийного уровня, вселенная медленно приближается к своей тепловой смерти. Зная основы термодинамики, можно предсказывать или влиять на распад. Все распадается, в конце концов. Используя корпускулярно-волновую теорию и похожие Методики перемены состояний, Технократ может воздействовать даже на саму вероятность!

Стандартное Снаряжение Энтропии включают в себя калькуляторы, приборы анализа квантовых вероятностей, термодинамические модели и разрушители энергетических полей.

Силы

Исаак Ньютон открыл Силы, записав точными формулами законы физики. В течение нескольких веков, физическая наука, поддерживаемая силой умов, вроде Лейбница, фон Брауна, Паули, Фейнмана, Ферми и Теллера, расцвела из ничего в полноценную научную дисциплину. Как только движение и энергия были поняты, изменять их стало просто. Согласно законам термодинамики, энергия не может быть

уничтожена или создана – но с использованием Сил энергию становится возможным создать из существующих элементов, превратить в нечто иное или возвратить в состояние Первичной Энергии.

Технократия в огромных объемах использует Силы практически во всех своих проектах. И военное дело – не последний из них. Управление Силами помогает Технократам понимать и применять лазеры, плазму, тепло, огонь, свет, звук и любую другую форму окружающей энергии. Это могучее оружие и щиты составляют большую часть вооружения Союза. Однако Силы используются и с другими целями. Под их эгидой находятся двигатели и силовые установки, генераторы энергии, связь и многое другое. Простым знанием физики энергий Союз может управлять множеством сил, считая их исходящими из общих источников. Потенциальная или кинетическая – все эти энергии могут быть проявлены в любом желаемом виде.

Снаряжение Сил часто включает в себя энергетическое оружие, двигатели, генераторы энергии, регуляторы мощности и особые сенсоры.

Жизнь

Биоинженеры – неоспоримые мастера наук Жизни, Просвещенной биологии и Просвещенной медицины. Их усилиями улучшалось человеческое тело, выявлялись и побеждались болезни, более того – стал приближаться конец смертности. Клонирование, переконструирование вирусов, пластическая хирургия, понимание структуры ДНК, клеточной анатомии, митохондриальной эволюции и биохимии ведут к возможности разъединять (и соединять) основные составляющие тела.

Но изучающие сферу Жизни не ограничивают себя только живыми объектами. При наличии нужных компонентов есть возможность создать жизнь, которой ранее никогда не существовало. Может быть образована абсолютно новая ветвь эволюции. Изменяющие живые организмы наркотики, лекарства и химикаты тоже подпадают под их юрисдикцию. А в сочетании с Материей, знание Жизни дает начало

киберулучшениям и бионике. Хоть Жизнь и является весьма неоднозначной наукой, ее результаты ясны и божественны. В Жизни нет таких загадок, которые бы не смог раскрыть живой разум.

Снаряжение Жизни включает в себя ретровирусы, пластическую хирургию, клонированные материалы, биологические импланты, особые лекарственные препараты и даже режимы питания, упражнений и медитации.

Материя

Инертные объекты, бессмысленные сами по себе, могут быть обращены во множество инструментов теми, кто изучает Материю. Материаловедение и химия описывают базовые элементы инертных веществ. Вооруженные этим знанием, материаловеды меняют их параметры, создают новые сплавы, разбирают объекты до их составляющих и даже изменяют или удаляют некоторые параметры характеристик объектов. Пример такой работы – сплав примий. Изучение Материи дарует стальные сплавы, высокопрочные пластики, жаропрочную керамику, сверхпроводники и материалы с эффектом памяти формы.

Материаловедение, наверное, наиболее развитая из всех научных сфер. В конце концов, инертные объекты всегда отвечают на одни и те же воздействия одним и тем же образом, и вокруг почти неисчерпаемые запасы материалов для экспериментов! Изучение Материи дает Технократам броню, новое оружие, кибернетические компоненты и транспортное топливо. Естественно, эта наука в большом почете у оружейников Итерации Икс.

Снаряжение Материи имеет множество видов – химический состав может быть изменен в химических лабораториях, свойства металлов меняют с помощью магнитных полей, сплавы создаются плавильным оборудованием, газы разрушаются и создаются катализаторами и так далее. Наверное, любой ученый, изучающий Материю, носит с собой – образно выражаясь – сумку, полную простых инструментов и химических реактивов для воздействия на инертные вещества.

Разум

Изучение работы человеческого сознания, на самом деле, было начато Союзом – самой такой науки не было, пока ученые не решили исследовать, как и почему, в частности, человек мыслит. Из ранних философий выросла психодинамика – сфера Разума.

Изучение Разума начинается с простого. Через упражнения по тренировке памяти и вычислений мозг человека приспосабливается к новому состоянию и развивается до предела возможностей. Хоть сознание человека и не может быть сведено к формулам и цифрам (пока), его можно симулировать при помощи различных программ, либо изменить схемы мышления простыми словами или действиями. Просвещенная психология пока еще остается общественной наукой, но это не делает ее менее могущественной. Используя незаметные сигналы и тщательно подобранные фразы, становится возможным понять, о чем кто-либо думает, или изменить мышление человека. Став опытнее, изучающие Разум учатся пониманию схем мозговой деятельности и погружаются в эзотерическую философию, изучая идеи Платона, архетипы Юнга и конструкты незамутненного сознания. Телепатия и псионика все еще принимается как полезный – хоть и необычный - инструмент. На пределе высот познания познающие Разум узнают, наконец, что чувственное восприятие реальности полностью субъективно, и учатся отделять сознание от физических чувств. Это позволяет Мастерам Разума отправлять свои сознания в путешествия к основам бытия, получая видения, которые приносят Просвещение – или безумие.

Обычное Снаряжение Разума включает в себя псионические тренировки, церебральные усилители, компьютерные импланты, психосоциальные техники и стимуляторы мозговой деятельности.

Основы

Что еще можно сказать о Первичной Энергии, фундаменте вселенной? Все состоит из единых стройматериалов, элементарных частей космоса. Чтобы понять эту загадочную дисциплину, Теорию Первичного Поля, требуются немалые способности к математике, научная гибкость и немало (осмелюсь так сказать) веры.

Первичная Энергия до сих пор не очень понята Технократами. Отдельные агенты используют ее в своих Приборах и Методиках просто механически. И лишь немногие способны управляться с ней хоть как-то умело. Даже те, кто способен использовать или изменять Первичную Энергию практически не могут объяснить, как она действует по-настоящему, или почему. Единственное, что можно сказать – Первичная Энергия является основой всего, поэтому невозможно и пытаться объяснить ее каким-то иным способом или термином. Это замкнутый круг, но это единственное объяснение, которое стоит хоть чего-то.

Снаряжение для фокусирования Первичной Энергии включает в себя биогели, аккумуляторы Основ, полевые модуляторы Основ, стабилизаторы реальности и подпространственные сенсоры.

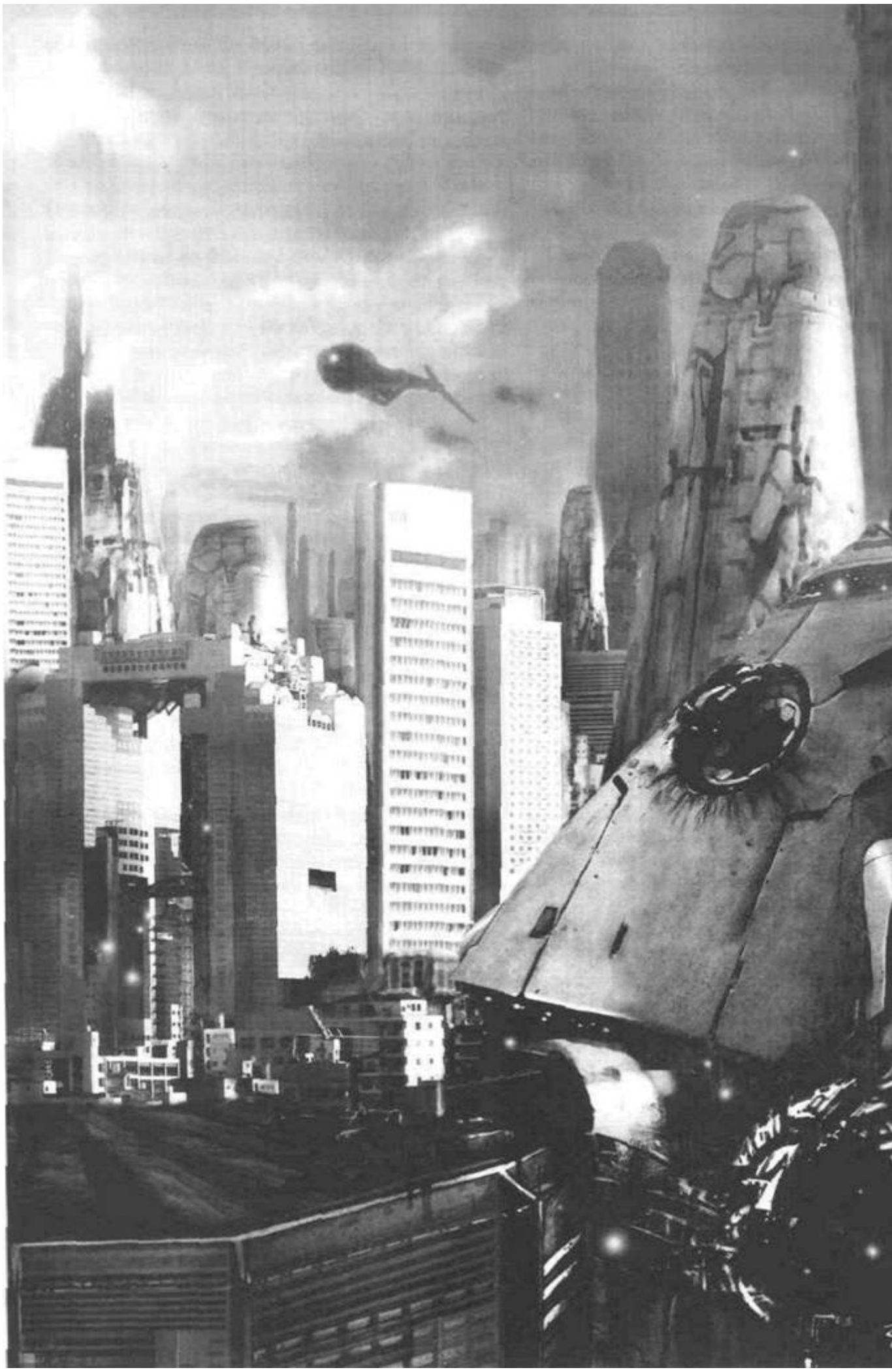
Время

Физика времени опаснее любой другой научной сферы, за исключением Физики Пространств, и если сравнить число пропавших без вести Хрононавтов с числом погибших исследователей других миров, то можно будет вывести вполне четкую статистику. Время не подчиняется человеку, гласит она. И даже если вы изучаете планковское время и в точности подсчитали время существования вселенной, вы не можете заставить его двигаться какой-то иной чередой.

Технократия находит в физике времени как разочаровывающую, так и успокаивающую стабильность. Время движется упорядоченным образом. Хоть при помощи подходящих инструментов и можно заставить его казаться сжатым, растянутым, деформированным или зацикленным,

вопрос того, изменяется ли само Время или только восприятие его человеком, остается открытым. Хрононавтам приходится начинать с изучения базовых элементов Времени и способов точного слежения за ним, поскольку все остальное основывается на абсолютной точности. Примите во внимание то, что Хрононавт, чьи молекулы исчезают из настоящего, будучи вне синхронизированности с молекулами окружающего его воздуха, может неожиданно вспыхнуть огнем из-за передаваемой энергии (и Парадокса). Потому неудивительно, что физика времени является рискованным, но интригующим делом. Наиболее опытные странники способны управлять временем с помощью сильных энергетических выбросов, или изменяя свое психическое восприятие времени. Некоторые Приборы Покорителей Бездн даже могут отправить агента в будущее или полностью отрезать от потока времени некоторые места.

Снаряжение Времени включает в себя особые сенсоры и генераторы временного потока, полевые энергетические генераторы (для искажения пространства, и, соответственно, времени), усилители восприятия, регуляторы планковского резонанса и релятивистские точки сжатия спинов[6].



[1] — Секретный агент МакГайвер (MacGyver) – старый американский шпионский сериал. [Наверх]

[2] — Указание на название книги американского психолога Говарда Гарднера «Thinking about thinking». [Наверх]

[3] — Включают в себя Покорителей Бездн из Межмирового Корпуса и Пограничников. [Наверх]

[4] — Включают в себя Покорителей Бездн из Отдела Исследований и Применения. [Наверх]

[5] — Включают в себя Покорителей Бездн из Кальмаров и так далее. [Наверх]

[6] — Не спрашивайте, что это такое…

Глава 3: Уроки Истории

Мы будем контролировать все, что понадобится… чтобы не допустить повторного падения человечества в Темные Века.

– Ее звали Никита (сериал)

Парадигма разума

Больше света!

– последние слова Гете.

С самых первых дней истории человечества, людей окружала тьма. И с тех же первых дней сторонники Просвещенной Науки сражались, чтобы принести человечеству свет. Они противопоставляли безумию разум, храбростью они победили суеверия, они принесли в мир

порядок и разум через науку. Хоть Технократия и, относительно, юная организация – формально, она образовалась в конце 19 века – продвигаемые ею сейчас идеалы были построены на тысячелетиях прецедентов, вдохновения и просвещения.

К сожалению, этот яркий свет был затенен и отражен. Текущая концепция собственной истории Союза – результат бесконечных дебатов и интерпретаций. Кажется, у каждой Конвенции есть свой собственный взгляд на историю – их собственное отражение Вдохновенного просвещения. Предусмотрительные книжники пытались собрать воедино наиболее полную историю Технократии, существовавшего до нее Ордена Разума и тысячелетий познания, предшествующих ему. Но поскольку история основывается на теориях, они не могут придти к соглашению по всем деталям.

Три интерпретации истории

Тот, кто управляет прошлым, управляет будущим.

–
Оруэлл,
1984.

В ученых собраниях Союза присутствуют три вида теорий о роли Просвещения в жизни человечества – теории элитизма, теории тайных обществ и теории усиления. Ни одного окончательного варианта истории Союза нет – есть только точки зрения, тезисы и бесконечные научные политические игры. Когда бы агенту Технократии не предоставляли другую модель истории, он должен задать себе один простой вопрос – чья это идея? Проще говоря, история всегда исходит из специфической точки зрения, и, зачастую, несет в себе некий умысел.

К примеру, профессор Танака из Итерации Икс – широко известная сторонница теорий элитизма. Ее подход базируется на идее, что история делается отдельными личностями. Несколько идеалистов и лидеров приводят в движение некоторые ключевые достижения, встречи и собрания. Например, ее утверждение «Леонардо да Винчи

был Просвещенным Ремесленником» базируется на теории элитизма. Хоть, без сомнения, многие эти великие мужчины и женщины Просвещенными теоретиками, доказать эту теорию будет сложно. Танака приложила много сил, чтобы разобраться, какие из важных исторических личностей были Просвещенными, но поскольку истинное вдохновение незаметно, отделить миф от истины трудно.

Печально известный профессор Ричардсон – отличный экземпляр историка-конспиролога. Он считает, что когда бы значительная личность ни творила нечто значимое для истории, за ним стоит Кабал или тайное общество, которое и приводит событие в действие. Утверждение Ричардсона «Королева Виктория была под контролем тайного Кабала, происходящего от Рыцарей Храма» требует хорошо продуманной конспиративной теории для доказательства. Хоть некоторые примечательные подобные теории и принимаются, как основные варианты истории Союза, этот подход остается спорным и, часто, спекулятивным.

Третий подход, быстро набирающий силу – теория усиления Теренса Уайта. В Коллегии Истории появилось все более растущее движение, которое приписывает большую часть человеческой истории Массам. Согласно этому подходу, когда тенденции человеческой истории развивают науку или разум, человечество коллективно выказывает поддержку миру, который защищает Союз. Технократия усиливается Массами – история их общества находится под воздействием истории человечества. Когда Теренс Уайт заявляет, что «Викторианский Империализм вдохновил ранние идеалы Нового Мирового Порядка», то это образец теории усиления. Согласно этому подходу, Технократия не контролирует всю историю, а просто адаптируется под ее итоги.

Такое разнообразие теорий поднимает два простых вопроса – Чей подход правилен? Чья версия истинна? Если вы ищете простой ответ, то он будет таков: *Верны они все*. То есть, каждая интерпретация – это отражение истины. Любому агенту Технократии, который надеется пройти начальные курсы Технократии, нужно пережить немалое

приложение двоемыслия, учась давать нужный ответ нужному инструктору. Если он сможет пережить этот научный кошмар, то вся история будет у его ног.

Из записей агента Роланда Кассалта

Если вам нужно предать Часовню огню и мечу – зовите Итерацию Икс. Если вам нужен кто-то, кто заболтает их до смерти – обратитесь в Башню из Слоновой Кости.

– Агент Билл « Lucky Strike» Смит, Отряд 224.

Агенты,

Последние пять лет я близко работал с несколькими Отрядами в Сан-Франциско в нашей кампании против тьмы. Последние пять лет заставили меня задуматься над тем, чему меня учили, но, к счастью, я нашел успокоение в книжных изысканиях. Несмотря на то, что с тех пор я был повышен до Наблюдателя, я продолжал следить за теориями наших академиков Башни из Слоновой Кости. Также, я заметил недостаток единства в этой информации. Очень часто члены различных Конвенций работают раздельно, пытаясь обрушить чужие работы для оправдания собственных политических целей.

Агенты, то, что я представил здесь – это краткая выжимка того, что я читал последние пять лет. Оруэлл однажды сказал, что «тот, кто управляет прошлым, управляет будущим». И хоть я не поддерживаю этот антиутопический взгляд, я согласен с ним в одном вопросе. Если вы хотите понять, почему мы посвятили наши жизни нашим целям, вы должны понять века прецедентов, которые выстраивал наш орден.

В дополнение к инструкциям по миссиям я буду давать некоторую научную информацию для прочтения в свободное время. Нет, проверок потом не будет, но если вы

желаете карьерного роста в нашем славном ордене, я очень рекомендую быть в курсе дела. Уверен, потом вы меня поблагодарите.

С уважением,

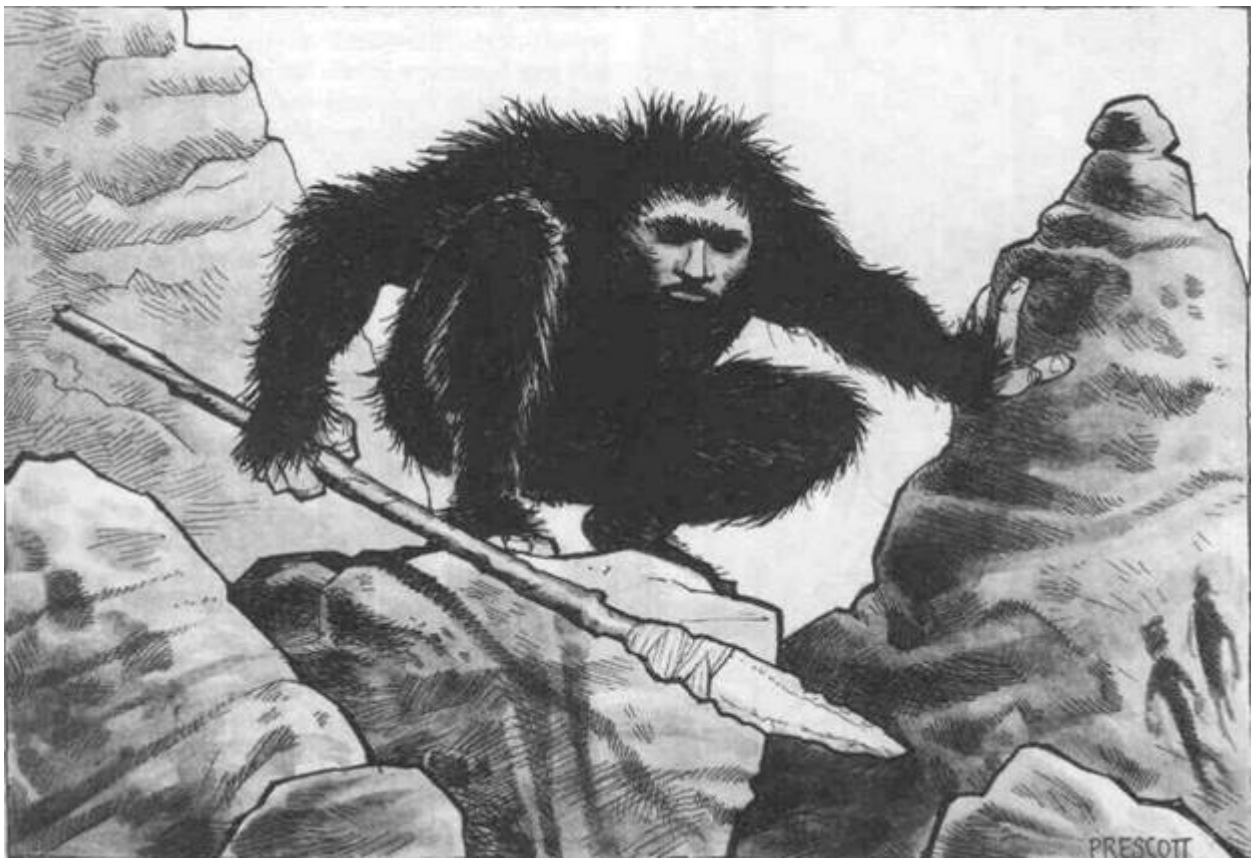
Наблюдатель Рональд Кассалт.

Доисторические времена и ранние цивилизации

Знайте – свет разума является величайшей силой в истории человечества. Когда человек в первый раз собрал ручной инструмент, он сделал это благодаря разуму. Когда первобытные племена впервые одомашнили животных или посмотрели на горизонт и задумались, что же лежит за ним, они отбросили свои животные инстинкты и стали людьми.

Естественно, каждая Конвенция старается вывести свое происхождение из как можно более далеких времен, чтобы, тем самым, оправдать свои действия. И потому доисторическая история Просвещения остается весьма спорным вопросом. Технократы-элитисты заявляют, что Просвещенные первобытные создали первое оружие. Итерация Икс, в свою очередь, обычно утверждает, что эти первые изобретатели были их предшественниками. Таким образом, Итераторы объявляют себя самой древней Конвенцией.

Согласно утверждениям профессора Ричардсона и Биоинженеров, цивилизованность определяется по большему числу параметров, нежели простое использование инструментов. Свет, который отбросил тьму, был светом костра, вокруг которого собирались мужчины и женщины. Ричардсон верит, что Просвещенные организовали Массы в сельскохозяйственные общины. С этой точки зрения, для выживания наших предков были необходимы предшественники Биоинженеров.



Все первые Просвещенные техники – сельское хозяйство, одомашнивание животных, селекция – связаны с навыками выживания. В течение поколений племя могло объединять свои ресурсы, запасы еды и одомашнивать животных под руководством пророков и мудрецов. На их ремесла влияли тайные знания. Поскольку непросвещенные не делились бы подобными идеями, то, в результате, можно придти к мысли о тайных обществах Просвещенных в сильнейших племенах.

С другой стороны, Покорители Бездн считают началом цивилизации позыв исследовать неизвестное. Просвещенные исследователи не боялись тьмы за пределами лагерных костров – они мечтали победить ее. Согласно теории усиления профессора Уайта, этот процесс всегда начинался с непросвещенных мужчин и женщин, исследующих местность, окружающую их племена. Когда достаточное количество Спящих убеждалось в том, что для выживания необходимо покинуть определенную местность, то кто-нибудь из Просвещенных обретал грезу о земле за горизонтом. Таким образом, основанное на видении исследование становилось все более разумным, по мере того, как его поддерживал остаток племени.

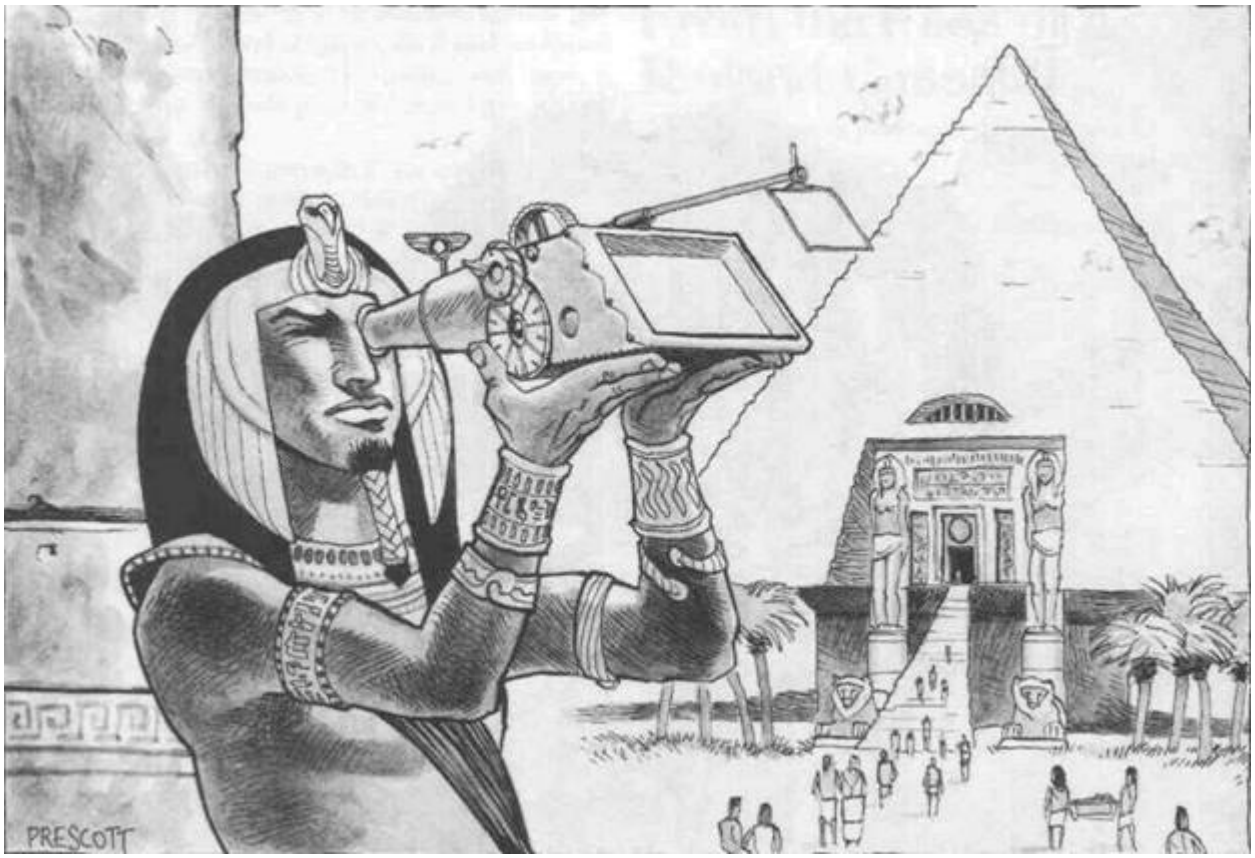
Какая бы из этих теорий ни была верной, нам известно, что первые людские поселения, которые можно назвать «городами» появились примерно 3000 лет до нашей эры. В этот период Массы и Просвещенные работники, которые защищали их, создали крупные деревни и города, а развитие сельского хозяйства помогало поддерживать их существование. Благодаря торговле между племенами, древние люди создали и математику. Сельское хозяйство, математика, исследования, торговые пути – где бы человечество ни рассчитывало на эти познания, там были Просвещенные теоретики. И каждый из них сиял во тьме, собирая вокруг себя Спящих для защиты и сотрудничества.

«Миф о Тутмосе» Ричардсона

Согласно некоторым теориям, Просвещенные правили многими первыми городами человечества, будучи местными жрецами, правителями, губернаторами и царями-философами. Согласно Ричардсону, многие образовывали тайные общества или культы, чтобы делиться своими знаниями. Одним из наиболее серьезных примеров этой тенденции является легенда о Тутмосе, египетском царе, который правил около 1500 года до нашей эры. Этот правитель делал своими советниками величайших мудрецов и пророков своего царства, создавая легендарный храм разума как символ их мудрости. Многие теории заговора могут быть отслежены до этого мифа.

Согласно легенде, Тутмос учредил гильдию Святых Ремесленников, дабы вознести в своем царстве касту священников и пророков. Философы и ученые собрались и каталогизировали многие важные взгляды тех лет. Помимо видимых частей религии, Святые создали сложные ритуалы и тайные практики. В пределах этой системы веры они разработали тайные знаки и ритуалы, которые по-настоящему мог понять только Просвещенный. Но теории Ричардсона все еще не хватает доказательств, чтобы обосновать его масштабные претензии. Одни из его наиболее известных заметок повествует о легендарных «Свитках Тутмоса» - документах, которые помогут

современных ученым изучить эти тайные общества. Эти свитки – Святой Грааль, искомый учеными.



Святые Ремесленники также построили храмы и убежища для своих культов. Мы знаем, что Просвещенные книжники паломничали в эти места для медитаций. Тем не менее, теория Ричардсона о том, что в их числе были и пирамиды Египта, остается весьма спорной. Действительно ли их облик был продуман Просвещенными, чтобы мистики могли медитировать на их «геометрическую идеальность»? Профессор Танака отвергает эту идею, утверждая, что формы и размеры этих построек не несут вселенского значения. Невозможно рассчитать расстояние между Землей и Солнцем, умножая длину разных сторон, какие бы то ни было их изменения не дадут числа «пи», алгоритмов 8 века или последовательности Фибоначчи. Несмотря на эти твердые доказательства, теории Ричардсона еще живы.

Как утверждают, разногласия об истинных значениях священного знания, равно как и сопротивление все более растущему эгоизму Тутмоса, раскололи многие общества Культов Тутмоса. Одна из теорий тайных обществ гласит,

что эти культы разделились на множество появившихся потом конвенций и традиций. Вторичные источники утверждают, что ученые и мистики взяли разнообразные оккультные символы и метафоры для Святых Ремесленников из ранних египетских документов и ритуалов.

Сохранившиеся фрагменты этих вторичных источников имеют некоторые повторяющиеся эпизоды, включая метафоры о солнце (свет всей мудрости), розе (как символе жизни) и кресте. Ричардсон считает их существование дополнительным доказательством и указанием на зарождение Розенкрейцеров и схожих обществ. Используя этот кодекс, мы могли бы подумать, какие появившиеся впоследствии тайные общества и культы выросли из Культов Тутмоса… если бы были в этом заинтересованы.

Искатели

Хоть мы и можем не верить, что священное знание распространялось по миру культами примитивных философов-ученых, мы знаем, что ранние исследователи несли свет во тьму раннего мира. Всякий раз, как они обнаруживали культуру с иным восприятием реальности, они проверяли свои убеждения. Настолько грандиозные идеи, как исследования и открытия – будь то ради прокладывания караванных путей, торговли или простого любопытства – всегда привлекали мечтателей.

Искатели - общее собирательное название, которое мы дали этим Просвещенным исследователям, действовали ли они от лица хоть финикийцев, полинезийцев, греков или китайцев, использовавшим свои озарения и проницательность, чтобы вести подобные экспедиции. По мере роста любопытства, они начали документировать свои путешествия в виде грубых карт. Ритуалы науки позволили им воспроизводить свои знания при помощи элементарных астрономии, картографии и навигации. Как можно ожидать, эти документы были жизненно важны в ранних применениях ритуалов Единения. Вдохновенные практики позволяли им использовать эти знания такими методами, какие Массы не могли повторить.

Древний Китай

Мы используем 1000 год до нашей эры для простоты указания на начало Железного Века, следующей ступени развития человечества. Хоть многие историки используют эту эру как возможность писать об империях Египта, профессор Танака из Итерации Икс детально описала развитие другой культуры – династии Чжоу древнего Китая, существовавшей с 1000 по 256 год до нашей эры. Профессор Танака утверждает, что консолидация власти в этом регионе позволила Просвещенным исследователям и их современникам обратить свои идеи в технологии. Этот интеллектуальный обмен породил социальное устройство, которое создало новый вид Святых Ремесленников – Мастеровых.

По мере развития китайской философии росла и убежденность в силе разума. Даже небрежный взгляд на работы философов той

эпохи подтверждает эту теорию. В *Дао Дэ Дзин*, например, Лао Цзы превозносил умеренность, самоконтроль и баланс. Впоследствии Конфуций будет считать эпоху Лао Цзы золотым веком, используя ее, чтобы описать другие качества Вдохновения. В своих *Суждениях и Беседах*он будет говорить о стремлении к совершенству через чистоту, верность и традиции. Сегодня Шифровальщики Итерации Икс используют то же учение.

Один из современников Конфуция, Сунь-цзы, превозносил те же достоинства в *Искусстве Войны*. Из этой книги китайские генералы узнавали о необходимости разумной, упорядоченной тактики боя. Просвещенные из рядов китайской армии разработали ритуалы для тщательно спланированных военных кампаний, издавая точные приказы и системно организовывая войска. К 256 году до нашей эры, когда династия Цинь сменила Чжоу, Просвещенные проникли на все уровни чиновничества и вооруженных сил Китая, используя их себе на пользу.

Древняя Греция

По мере того, как Просвещенные расширяли свое влияние в Китае, схожие философские течения начали появляться на противоположной стороне земного шара. Философии Древней Греции создали среду, в которой Просвещенные теоретики могли открыто обсуждать свое упорядоченное видение мира. К 680 году до нашей эры милетская школа философии попыталась познавать реальность исключительно с помощью разума. Мудрецы пытались познать границы реальности только интеллектом, а не слепой верой или мистицизмом.

Конечно, вычислять, кто из тех философов был Просвещенным, сейчас сложно. Возьмем, к примеру, Пифагора. Итерация Икс записывает его в свои ряды, объявляя его математическую систему как победу их Конвенции. Чего Пифагор достиг тысячи лет назад, сейчас может сделать любой Статистик. Профессор Уайт оспаривает эту идею, утверждая, что Пифагор, распространяя свои

идеи, сделал искусное применение расчетов в работе Просвещенных более практичным.

Платон – другая спорная фигура той эпохи. У нас нет никакого прямого способа доказать или опровергнуть его статус Просвещенного ученого-философа. Уайт утверждает, что его взгляды на «реальность, познаваемую чистым разумом» сходны с текущей идеологией Союза. Ричардсон с ним очень не согласен, настаивая, что за контроль над Платоном соревновались несколько культов магов-суеверов, дабы использовать его как рупор своих опасных идей.

Несмотря на эти жалкие аргументы нам известно, что греческие философы-ученые помогли заложить основание нынешнего Союза. Технологии развились потому, что местные философии сделали их более вероятными. В третьем веке до нашей эры Архимед, выдающийся математик, строил свои легендарные боевые машины и тщательно документировал свои методы. Аристотель дал нам принцип рычага и примитивные понятия физики. Более того, у нас есть неоспоримые свидетельства озарений Герона Александрийского, мастера-инженера, создавшего пневматику, как науку. В свое свободное время он создавал игрушки для развлечения населения Александрии, включая кукольный театр с механическими дверцами.

Ричардсон предлагает более экстремальную интерпретацию достижений этих ремесленников, предполагая, что все эти философы и мастеровые работали вместе в тайных ложах, где делились друг с другом своими секретами. Согласно этой теории заговора, Аристотель был частью тайного культа и документировал их идеи. Его союзники разрабатывали крупные общие Методики, разрабатывая данные и продумывая разумные объяснения основам Аристотелевой физики. Уайт не разделяет эту теорию.

Греческая культура дала нам и один весьма значимый миф – об опасности гордыни для Просвещенных ремесленников. Это история Дедала и Икара. Хоть Дедал и был известен за свою научную проницательность, он все же осознавал свои границы, как ученого. Он разработал способ

полета для человека, но потом оставил его, посчитав слишком опасным. Его сын и ученик, Икар, вызвался добровольцем для проверки Прибора. Взлетев слишком близко к солнцу (свету всей мудрости, как сказал бы Ричардсон), он растопил воск своих огромных крыльев и разбился. Открыто признавая значение этого урока, Просвещенные Мастеровые стали именовать себя Дедалийцами, мудрецами, которые знали свои рамки. Это урок, несмотря на его апокрифичность, используется и сегодня.

Греческая медицина

В Древней Греции великие люди, вроде Сократа, Аристотеля и Гипократа заложили основы уже другой традиции. Кабалы Просвещенных целителей собирались вместе, чтобы делиться друг с другом секретами своего ремесла, образуя то, что сейчас известно как первые Братства Гиппократа. Они заложили основные принципы наук о жизни, включая принцип «подобное рождает подобное», способы смешения веществ для создания других веществ, ранние греческие концепции наследственности и методы селекции животных. Сократ выдвинул идею о том, что мужчины и женщины одинаково участвуют в сотворении потомства. Аристотель возражал, заявляя, что мужчина поставляет дух, а женщина – только материю. Велись яростные дебаты об истинной природе всего живого.

Документируя и демонстрируя результаты своих работ, они укрепляли их. Если ученый мог повторить работы Просвещенных на публике, то их применение становилось все более вероятным. Когда ранняя греческая медицина входила в расхождение с местными взглядами, то Братствам Гиппократа приходилось работать в уединении. В результате, эти гении демонстрировали свои наиболее передовые результаты в безопасности своих тайных лабораторий.

Развитие Просвещенных ремесел иногда зависело от способности мыслителя принести информацию из одного региона в другой. Ученые передавали документацию своих

работ из одной лаборатории в другую, часто вкупе с незаметными Методиками Разума. Такая передача информации привела к использованию ранних манускриптов – трактатов, предназначенных для переноса тайных знаний. Информация была зашифрована аналогиями и криптограммами, которые мог расшифровать только Просвещенный.

Пока Просвещенные лекари тщательно документировали свои подходы к наукам о жизни, другие исследователи пошли в народ, чтобы собрать мифы о более традиционных, суеверных способах лечения. Передавая эти знания из уст в уста, они часто основывали свои практики на взглядах и убеждениях местного населения. Некоторые их лекарства работали благодаря химическим свойствам местных трав и растений, но свидетели все еще ошибочно доверяли мистике, а не медицине. Примитивисты создавали ритуалы, требующие многие подобные вещества, от растертых листьев амаранта до тщательно обработанной вербены, в зависимости от местного фольклора. Таким образом, развились два подхода к целительству, один основанный на легендах и суевериях, а другой – на вдохновении и идеях.

Римская Империя

Изолированные деревушки дали рост множеству примитивных верований, но великие империи все же поддерживали мудрых ученых. Римская Империя стала оплотом науки и разума. Она защищала своих граждан, расширяла торговые пути и возвышалась над варварством через развитие искусств и технологий. Общества Дедалийцев, которые могли развивать эти технологии, вместо стремления к мифам и суевериям, получили в Империи поддержку. Учителя из Башни из Слоновой Кости до сих пор используют триумфы и неудачи Древнего Рима в качестве примеров при обучении.

Одним из наиболее значительных типов тайных обществ тех лет были плотники (tignarii) – вид гильдии торговцев или сообщества строителей. В 715 году до нашей эры император Помпей покровительствовал наиболее крупному

известному обществу плотников. Ремесленники основывали свои тайные общества для дальнейших общественных строек, особенно тех, что шли на пользу обществу. Конечно, Просвещенные конспираторы во внутренних кругах подобных обществ часто разрабатывали планы и идеалы для важных общественных работ, а также, зачастую, и для собственного благоденствия.

Тысячи лет спустя научные анализы открыли, что многие подобные места все еще содержат остаточные «первичные силы», и, предположительно, они использовались для проведения медитаций и ритуалов. Согласно имеющейся теории, плотники медитировали на архитектурное совершенство своих построек. Впоследствии, эти «убежища» стали местом сборов многих обществ, выросших из изначальных египетских лож.

Для защиты граждан от набегов варваров, римские солдаты и чиновники расширяли границы их империи, делая Рим центром мира. Искатели-картографы укрепляли эти взгляды, помещая столицу Империи в центр своих наиболее точных карт. Некоторые современные Технократы используют эту империю, как пример того, каким Союз должен стать вновь – обществом, которое продвигает справедливость через военную мощь.

Если это так, то мы должны изучить падение этой империи и учиться на ее ошибках. Согласно профессору Ричардсону, за падением Римской Империи стояли тайные факторы. Специалисты по оккультной истории считают этот отрезок времени наиболее опасным для Масс. Якобы, за контроль над населением Рима билось множество сверхъестественных фракций, разрывая его в своих непрестанных конфликтах. Согласно мнению Теренса Уайта, для падения Римской Империи не нужно были никаких тайных причин. Набегов варварских орд и коррупции в правительстве было вполне достаточно.

Согласно версии профессора Танаки, экспансии Рима противостояли некоторые общества «магов». Многие языческие традиции объединялись с варварами, отрицая распространение технологий и порядка. От отчаяния,

некоторые заключали союзы с «силами преисподней», ища способ оправдать свои действия. Инферналисты попытались проникнуть как в ковены язычников, так и в сообщества Просвещенных, дабы развратить как можно больше душ для своих таинственных повелителей. Конечно, Танака настаивает, что Мастеровые были наименее развращенными из древних Конвенций. Многие, будто бы, отправились в иные страны, ища тех, кто тоже практикует их ремесла.

Темные Века

Когда в 476 году нашей эры Римская Империя пала, тщательно выстроенная общественная система рухнула. Без империи, которая защищала Массы от орд варваров, Европа впала в Темные Века. В явившемся результатом хаосе, некоторые лорды, стяжавшие богатства и привилегии, создали феодальную систему для защиты Масс. Это средневековое общество опиралось на три столпа – сражающихся, молящихся и трудящихся. Около 90% Масс входило в последнюю категорию, существуя, преимущественно, для обеспечения богатствами немногочисленных могущественных властителей.

«Четвертым столпом» средневекового общества были так называемые «маги Традиций». Основав множество святилищ по всей Европе, Кабалы магов заключали договора с местными крестьянами. В отличие от мудрых ученых наших древних орденов, эти мистики держались за суеверия. Открытое общение с простонародьем усиливало ложные убеждения, преувеличивая страхи и делая их реальными. Некоторые Кабалы даже преувеличивали ужасы за пределами Часовен, чтобы усилить нужду в союзах. Открыто общаясь с оккультным, они давали ему силу. Тьма вернулась в мир.

Лишенные поддержки Римской Империи, ученые, ремесленники и книжники разбежались в поисках безопасности. В результате, выжившие ордена Просвещенных утеряли немалую часть римского научного наследия, что позволило суевериям распространяться быстрее и дальше, чем когда-либо ранее. Хаос разрушил

многие величайшие монументы разуму. Одним из величайших подобных преступлений было уничтожение Александрийской Библиотеки. Множество научных трудов и манускриптов погибло в пламени.

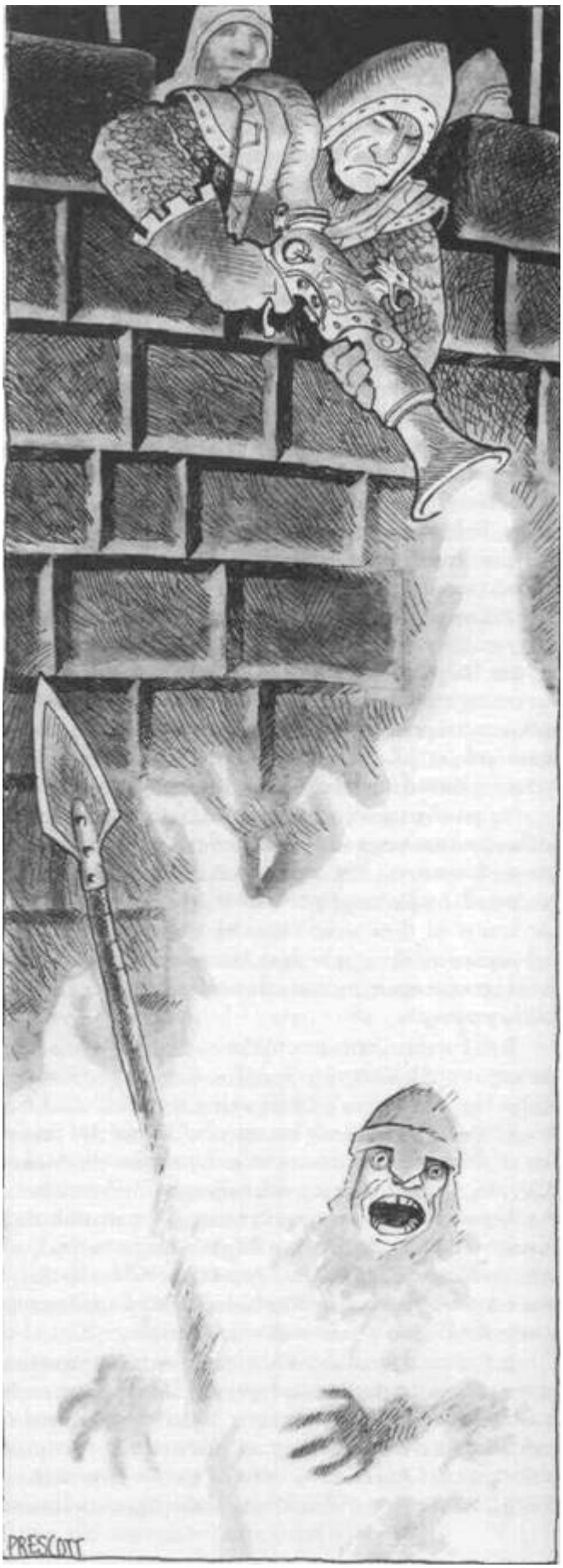
К счастью, церковь стала другим убежищем от варварства. Монахи-книжники собирали, хранили и переписывали немногие сохранившиеся документы, включая книги по философии и наукам. Однако, Церковь не понимала полностью знаний, которыми обладала. Для управления паствой она развивала парадигму Веры. В этой системе взглядов работники Церкви разработали тщательно сформированные мифы для объяснения мощи их «бога» на Земле. С тех пор человечество развилось и переросло эту нужду в религиозных суевериях.

Средневековая Аравия

Европейские общества Просвещенных отступили, надеясь изолировать себя от опасностей средневекового мира. Книжники передавали тайные знания от ложи к ложе, но восстановление того, что было утеряно с падением империи, заняло столетия. Вдали от погруженной во тьму Европы у других культур таких помех не было. Средневековая Аравия была убежищем для Просвещенных, сияющим во тьме маяком.

Математика процветала. В 771 году арабский статистик Аль-Хорезми разработал первые «алгоритмы», одно из наиболее полезных изобретений того времени. Также, предшественники современных Статистиков могли проводить невероятные расчеты используя абак – древнее Снаряжение их ремесла. Широкое распространение сложной математики значительно облегчило работу мастерам. Ремесленники Ближнего Востока создавали инженерные чудеса, невиданные со времен Греции и Рима. Видным представителем таких Мастеровых был Исмаил Аль-Джарари, написавший в 1206 году*Книгу Знаний об Искусных Механических Устройствах*.

Также, Просвещенные отдыхали, медитируя над сложными образцами порядка. Ученые-философы размышляли в храмах разума в поисках вдохновения, теряясь в математических и логических грезах. Величайшие из этих Просвещенных открыли способы общения на больших расстояниях, используя примитивные виасиликосы[1], великолепные геометрические тела, используемые в качестве Фокусов для медитаций.



По мере развития торговли между Европой и Ближним Востоком уцелевшие сети европейских Просвещенных осознали, насколько богатые объемы знаний сосредоточены в Аравии. Богатейшие спонсировали экспедиции, чтобы добыть изобретения Аравии. Конечно, математики Европы не были настолько же сведущи, как их коллеги из Аравии, и потому многие эти необычные Приборы не могли быть повторены совершенно точно. Ремесленникам Европы приходилось работать в уединении, создавая технологии, на десятилетия

превосходящие образцы существующей науки. Между европейскими и арабскими братствами начали заключаться тайные альянсы.

Фон Райзман и ранняя Высшая Гильдия

В Темные Века, люди благородного происхождения, которым повезло пробудиться к Просвещенности, могли обрести неисчислимые богатства, используя свое озарение. Пока идеалистичные писцы Католической Церкви в уединении переписывали манускрипты, Просвещенные купцы хотели на своих талантах нажиться. Некоторые из Просвещенных понимали, что если их тайные общества должны благоденствовать, то им необходимо скопить достаточно денег, чтобы достичь своих целей. Вольфганг фон Райзман был одним из самых успешных конспираторов.

Как урожденный дворянин и купец, фон Райзман унаследовал семейное богатство, которое позволило ему погрузиться в эзотерику. Как мудрый книжник, он тратил некоторую часть своего состояния на спонсирование Кабалов, которые могли восстановить утерянные знания прошлого, включая манускрипты и легендарные утерянные Свитки Тутмоса. Соединяя воедино фрагменты знаний, он начал понемногу восстанавливать познания Святых Ремесленников. Работая вместе с другими учеными-оккультистами, разделяющими его энтузиазм, он основал в 977 году тайное общество, известное как Кампания (Campagnari). Затем они начали искать другие тайные ордена, которые сейчас собирательно называют Крафтмасонами.

Фон Райзман имел несколько страстей, которые богатство утолить не могло. Его поглощал страх перед смертью – и потому он штудировал многочисленные легенды об увеличении сроков жизни с помощью алхимии. По мере увеличения числа его ученых связей, росло и спонсирование алхимических исследований. В то же время фон Райзман говорил об объединении Крафтмасонов ради общего блага, восстанавливая достижения древних братств

и плотников. Однако большая часть накопленных им ресурсов тайно пошла на спонсирование его исследований.

К 70 годам он обнаружил Солификати, общество, которое могло удовлетворить его тягу к бессмертию. Этот орден средневековых алхимиков создал химические ритуалы, которые могли продлить его жизнь. Сегодня мы должны вспомнить, что образ веками живущего мудреца имел легендарные прецеденты. В конце концов, библейский Мафусаил прожил 900 лет.

Потратив всю жизнь на оккультные изыскания, Райзман достиг своей цели, но стал почти каждый день нуждаться в «жизненных энергиях» для поддержания своего существования. Его ритуалы стали так загадочны и сложны, что он должен был оставаться изолированным от внешнего мира. Прожив богатую и полную знаний жизнь, отец Кампании сфальсифицировал собственную смерть и в 1063 году растворился в тенях. Однако, хоть и находясь в уединении, он поддерживал контакты с некоторыми европейскими тайными обществами.

Как только алхимическая мечта была достигнута, Просвещенные уверились в том, что разум может дать жизнь и другим грезам. Один такой поиск касался легендарного философского камня. Эта субстанция, хоть и достаточно нестабильная, вела к открытию металлов, устойчивых к преобразованию Просвещенными методами. Три века спустя древнейшие образцы Брони Титанов даровали защиту от магии мистиков. Истории о Дедалийцах в черной броне заложили основы легенд о загадочных «Людях в Черном». С тех пор современный сплав, известный как Примий, сменил примитивное алхимическое вещество, использовавшееся для создания Брони Титанов.

Впечатляюще Просвещенный и обладающий значительными оккультными связями, фон Райзман быстро стал одним из первых Магистров (или «Достойных») Ордена Разума. С тех пор едва ли десяток Просвещенных теоретиков обрели схожий статус и мощь. Он был способен поддерживать свою жизнь алхимией до конца 19 века. Лишь немногие другие Мастера дожили до столь почтенных лет –

значимыми примерами могут быть Тихоид из Повелителей Небес и Кеплер из Итерации Икс. Используя принадлежащую Крафтмасонам сеть убежищ, Достойные начали формировать внутренний круг союзников – группу Старых Мастеров для контроля Европы.

Авалон

Стоит подумать о Камелоте, то сразу представляются сияющие белые башни, Круглый Стол, созданный для праздников в честь товарищей, мечи, обнажаемые во имя общего блага, а также предательство и трагедия, все это погубившие. Но никто не думает о технологиях. Тем не менее, этот миф является значимым примером для агентов Союза. В образе Авалона, дворе доброго короля Артура, многие Технократы видят свои воплощенные идеалы.

Конечно, это все лишь сказка. «Настоящего» короля Артура никогда не существовало – его ближайшим прототипом был грубый князь-варвар, который наслаждался короткой, но кровавой жизнью в Англии Темных Веков. Есть *миф* об Авалоне, рыцарский эпос, в котором храбрые воины рассеивают тьму и несут свет – и этот миф бередит сердце Технократа. Стоит вам убрать романтические наносы и мистическое мумбо-юмбо, то вы получите историю о цивилизации, о могущественном, Просвещенном короле, который объединил враждующие племена и создал порядок из безумия. Конечно, он был погублен похотью других и собственными слабостями, но пал он как герой. Камелот мог пасть, но мечта об Авалоне никогда по-настоящему не умирала.

Когда сэр Томас Мэлори написал в 15 веке *Смерть Артура*, оно неосознанно (или намеренно) дал Дедалийцам знамя для их идеалов. Популярный эпос обошел все ряды и уровни Ордена, сотни раз скопированный на новом печатном прессе. Ранние Технократы, вроде убийцы чудовищ Риваллона де Корби (победившего Первый Кабал Традиций), использовали эту книгу как библию, воодушевляя свои войска историями о короле Артуре и его рыцарях. Многие Дедалийцы представляли себя Галахадами или Ланселотами, пробиваясь сквозь силы преисподней. Легенда давала им силы.

Аналогично, злодеи давали множество символов для олицетворения противостоящих Ордену. Кто может быть лучшим образом для Исказительницы из Вербен, нежели фея Моргана? А Мордред – для коварства преисподней? Даже мудрый Мерлин (возможно, олицетворение Ордена

Гермеса) был повержен собственной слепотой и похотью, и помещен в тюрьму его же ученицей Нимуэ (символ соблазнов оккультизма). Эпос об Артуре – больше, чем интересная сказка. Со временем он стал символом самой Войны Восхождения.

Технология вдохновенна, но миф – еще более. Всякий, кто разбирается в психологии (и немногие знают ее лучше, чем агенты Башни из Слоновой Кости) знает, что миф может подвигнуть человека на большее, нежели твердая рациональность. Поэтому, до тех пор, пока человек осознает, где заканчивается миф и начинается наука, легенда может быть могучим инструментом. Таким образом, Авалон стал образцом идеалов Технократии – целью для лидеров и знаменем для их «рыцарей».

(Одна из тайных сект Технократии, Предвестники Авалона, воспринимают Круглый Стол более, чем серьезно. Для уточнения деталей, смотрите дополнение к **Changeling:the Dreaming** под названием **Isle of Mighty**, страницы 24-25).

Хоть определенные черты волшебной сказки – особенно дружественный чародей Мерлин – и теряют со временем свою привлекательность, многие Технократы следуют примеру короля Артура и его рыцарей. По сей день эта легенда дарует более высокую цель, нежели простое доминирование – Святой Грааль, полный мира, силы, богатств и чести.

Стефан Тревануc

Легенда о фон Райзмане стала настолько необычной, что современные ученые спорят, насколько она мифична. Этот скептицизм возрос благодаря историям о других Просвещенных Крафтмасонах, действующих во имя общего блага, детали которых были преувеличены до прометейского уровня. Профессор Ричардсон написал несколько статей о Стефане Тревануce, Просвещенном дворянине, обнищавшем во времена правления Ричарда Львиное Сердце.

Потеряв свои земли, Тревanус работал с Кабалом союзников, защищая права простых людей королевства, пока правитель отсутствовал. Когда король Ричард вернулся, он наградил Трevануса и вернул ему земли. Ричардсон утверждает, что этот героический защитник породил легенды о Робине Гуде. Теренс Уайт с ним крайне не согласен, утверждая, что эта легенда лишь отражает дух Англии определенной эпохи. Тем не менее, он признает основание Ганзейской Лиги величайшим достижением Трevануса.

Вне зависимости от реальности истории о Тревanусе и его Кабале, некоторые ложи Крафтмасонов Европы начали спорить о смысле своего существования. Некоторые утверждали, что их миссия – основать больше лож и братств для возможного Возвышения, и как можно активнее привлекать Просвещенных в орден. Другие предлагали «тайное знание» богатейшим представителям общества, устраивая инициации и тайные ритуалы для тех, кто мог их себе позволить. Это был первый вариант Раскола, который отравляет Союз и в наши дни.

В этот период многие ложи создали фальшивые системы тайных знаний для своих собратьев, занимая их запоминанием заклятий и сильно искаженными (или подделанными) магическими трактатами. Только действительно одаренный ученый мог пронзить загадки сложных книг, вроде *КоролевскойСвадьбы* в *Химической свадьбе Христиана Розенкрейца* и раскрыть скрытое в ней истинный смысл. Хоть некоторые ложи и смогли привести к Просвещению некоторых своих членов таким способом, другие утеряли свою паству. Тем не менее, позволяя богатым негоциантам и дворянам входить в эти братства и ложи, они получали деньги для дальнейшего своего развития.

Ложи, основной целью которых было накопление богатств, начали набирать силу. Например, Стефан Тревanус использовал свои озарения и связи в Ганзейской Лиге для возвышения над своими противниками по бизнесу. Под политическим руководством людей, вроде фон

Райзмана и Треванyса, Высшая Гильдия Просвещенных теоретиков поощряла торговлю и коммерцию по всей Европе.

К сожалению, как и многие другие великие идеи, они опередили свое время. В 1189 году Совет Руана запретил большую часть торговых гильдий, научив молодую Высшую Гильдию секретности. Но накопленное ими богатство имело множество полезных приложений – деньги позволяли им спонсировать дальнейшие экспедиции Искателей, мастерские Ремесленников и науки Крафтмасонов. Просвещенные активно работали, чтобы оставить невежество Темных Веков позади.

Ответная реакция человечества – Мистридж

Пока Высшая Гильдия училась секретности, другие общества все еще открыто говорили об опасностях сверхъестественного мира. Выставляя себя интеллектуальной элитой, они желали, как изолироваться в учении, так и понять нужды простых людей. Договора, которые существовали между крестьянами и магами базировались на доверии. К сожалению, суеверы предали его. Хоть они и утверждали, что способны защитить людей от сверхъестественного, они проиграли. В слишком многих случаях они пытались сосуществовать со злом, позволяя незримой угрозе разрастаться.

Одним из наиболее серьезных случаев таких нагнетающихся конфликтов был Мистридж. Как нам много раз говорили, обитатели этого района Франции становились все более недовольными своими защитниками. Нападения сверхъестественных существ, сумасшествие нескольких магов и предательство Гримгота, одного из магов Тремер, ослабили некогда уважаемый союз.

Уставшие от податей и присутствия в своих рядах сверхъестественных существ, крестьяне начали организовываться против своих властителей. Между крестьянами, работающими в полях, и магами, скрывающимися в своей укрепленной Часовне, началась вражда. Задолго до того маги уже не могли покинуть свое

святилище и не встретить снаружи обозленной толпы. Свет разума разжег пожар революции, когда общество Крафтмасонов отправилось в Мистридж, чтобы присоединиться к крестьянам. Их тайное общество считало, что Массы должны быть способны самостоятельно защитить свой мир, свободный от оккультной угрозы. Потому, они разрушили Часовню, которая поддерживала в Массах страхи.

Штурм был проведен согласно всем канонам средневекового военного искусства. Сначала, Кабал магов поднял незримый Духовный Барьер вокруг Часовни. Пехота из крестьян и солдат окружила здание, запирая врага внутри. Как только угроза была сосредоточена в одном месте, Мастеровые продемонстрировали свои новые инструменты справедливости – залпы пушечного огня. Поддержав волю народа, Крафтмасоны уничтожили договор, позволив Массам построить другое общество.

Помогая перестройке, местная ложа использовала свои связи для улучшения местных стандартов жизни. Крафтмасоны начали строить там школу. Мастеровые передали простые технологические новинки близлежащему городу, включая более надежное водяное колесо для мельницы и часы для башни городской ратуши. Горожане устроили ночную стражу, разрушив договора магов с чудовищами. Массы, взявшие Мистридж, разрушили четвертый столп средневекового общества. По мере распространения слухов о революции в Мистридже, другие города и деревни сами начали разрывать договора с магами. Они отказывались от общения со сверхъестественным и разрушали союзы с магами-суеверами, открыто действующими в их городах и деревнях. Скрытный разум победил явную магию.

Тринадцатый век – раздвигая границы реальности

Недалеко от Мистриджа, в Южной Франции, тот же эксперимент предпринял другой Кабал Крафтмасонов. В Лангедоке Массы основали собственную религию,

лишенную мистических традиций Католической Церкви. Базирующаяся на многих положениях ереси Богомилов Восточной Европы, Манихейская (или Катарская) ересь отрицала авторитет Церкви. Кроме того, Катары Лангедока верили в существование двух миров: земного, которым управляют силы преисподней, и духовного, где властвуют энергии Бога.

Поскольку в мире властвовала Католическая Церковь, жители Лангедока видели ее инструментом Князя Мира[2] (Rex Mundi) адского правителя мира. Когда Католическая Церковь вскрыла эту ересь, она объявила против нее крестовый поход. Катарский Крестовый Поход опустошил Лангедок. После него Крафтмасоны работали с выжившими, чтобы перестроить общество Южной Франции и поддержать духовную независимость местного населения. Этот конфликт заложил фундамент другого столкновения, которое произойдет век спустя.

Несмотря на идеалы Мистриджа, немногие Кабалы исследователей начали напрямую вмешиваться в политику смертных. Одними из таких были Повелители Небес. Будучи экспертами астрономии, многие из них нашли покровительство при дворах знати. К сожалению, те времена заставляли некоторых этих мудрецов демонстрировать свои знания в форме, которую знать могла понять – в виде астрологии. Повелители использовали свои объяснения звездных явлений для предсказания событий в местных королевствах. Конечно, иногда эти пророчества были «внутренней информацией» от местных лож. Где бы Повелители Небес ни находили себе покровителя, они получали, как минимум, поддержку своих исследований неба. Что более важно, они нашли рычаги политического влияния.

Мастеровые использовали схожий подход, основывая свои мастерские там, где могли творить свое Просвещенное ремесло в тайне, и поддерживая при этом местных изобретателей и механиков. Профессор Танака описывает тайную работу этих Просвещенных изобретателей, как «мудрым созиданием» - они создавали Приборы настолько

передовые для своего времени, что их могли использовать только Просвещенные ремесленники. Раз за разом используя это Вдохновенное ремесло (как мы сейчас используем установленные Методики) Мастеровые исправляли недостатки и ошибки дизайна, мало-помалу передавая Массам качественную и приемлемую версию. Зачастую, поддерживаемый Мастеровыми местный изобретатель создавал этот «существующий инструмент».

Марко Поло – другой пример человека, который решил исследовать границы известного мира… с тайной помощью Просвещенных союзников. Джакомо де Барба, член венецианской Высшей Гильдии, хотел разделить с зарубежными Мастеровыми больше информации, особенно с изобретателями из Китая. Эта попытка была первой из многих, когда тайная ложа профинансирует поддерживаемую Искателями экспедицию на Восток. Хоть Марко Поло и управлял экспедицией, Искатели взошли на корабль, чтобы установить контакты со своими собратьями. Марко Поло, конечно, получил кредит, но Высшая Гильдия получила связи, необходимые для дальнейшего ведения дел с Мастеровыми Китая.

Самоуверенность тайных обществ того периода начала расти все сильнее. То, что изначально задумывалось как альтруистические общества, работающие на благо человечества, стало понемногу становиться инструментом передачи идей Массам. Покровительствуя непросвещенным ученым, чьи цели соответствовали их собственным, ложи могли сделать свои идеи более приемлемыми. Иногда непросвещенные ученые могли удивить ложи, создавая то, что они не могли предсказать. Но достаточно часто ложи могли управлять передачей информации.

Танака приводит в качестве примера Роджера Бэкона. Арабские Мастеровые уже успели продемонстрировать возможности оружейного пороха, но Бэкон получил возможность повторить эти эксперименты в своих лабораториях. Поэтому в истории Масс он считается приспособившим эти знания, и по праву. К сожалению, многие другие повторяемые им идеи слишком обгоняли свое

время, но начальствующие над ним помогли установить правила манипулирования талантливыми изобретателями.

Ричардсон описывает схожую ситуацию в другой части мира. В Центральной и Южной Америке Искатели обнаружили цивилизации Инков и Наска. Осознав открывшиеся перед ними возможности, они попытались провести свои идеи гораздо более сильно, чем это сделали Крафтмасоны в Мистридже и Лангедоке. Он приводит такие свидетельства, как пирамиды Инков, рисунки Наска и религиозные изображения «инопланетян-космонавтов». Любопытно, но Коллегия Истории не разделяет его взглядов по этому вопросу.

По мере падения договоров, у Возвышенных ремесленников стали расти амбиции по использованию своего Просвещения для дальнейшего развития человечества. Границы реальности раздвигались настолько быстро, насколько эти первые Дедалийцы могли их переопределить. Но за подобную игру с судьбой была цена. Сила, известная как Плеть, встречный удар по тем, кто осмелился мечтать слишком сильно, усложнила как сверх-науку, так и магию. Ученые-философы начали документировать случаи этого феномена, понимая угрозу хаотичной силы, которую практически невозможно сдержать.

Дебаты о том, что вызвало первые случаи Плети, продолжаются по сей день. У суеверов есть свои теории о природе этой парадоксальной силы. Книжники пытались использовать это же оправдание, чтобы объяснить трагедию, известную как Черная Чума. Третьи же указывали на огромное количество магов-исказителей, испытывающих в те дни на прочность пределы хаоса. Как бы то ни было, стало ясно, что если Просвещенные желают расширять свое влияние, то им надо организоваться. Философы-ученые 13 века поддерживали идеалы Дедала, но, не будучи осторожными, они рисковали повторить судьбу Икара – и это было очевидно.

Съезд Башни из Слоновой Кости

По мере улучшения связи между отдаленными ложами, ученые начали обмениваться секретами многих граней разумного Просвещения. Крафтмасоны уже давно подозревали, что если кто-то сумеет свести воедино достаточное количество лож в один орден для развития человечества, то разум в мире возобладает, и хаотичная угроза Плети будет остановлена. Свет вновь рассеет тьму.

Кабал Крафтмасонов выбрал надежное убежище в качестве места встречи этого исторического собрания – Башню из Слоновой Кости Ессами. Выбору этого места способствовала связанная с ним легенда. Башню Ессами когда-то защищал перевертыш-одиночка, но неудачный эксперимент во внутреннем святилище осквернил здание и убил насельника. Символическим усилием Просвещенные солдаты взяли крепость и изгнали оттуда скверну преисподней. Затем мудрецы провели над Башней ритуалы, известные и хранимые со времен Римских Братств, устроив зал для медитаций на ее вершине.

Затем силы разума вырезали на фундаменте башни девять символов Ключей Элементов. Собирая вместе представителей различных орденов, посвятивших себя развитию разума, они создадут организацию, превосходящую даже мифические культы Тутмоса. Своей храбростью они дадут человеку силу, чтобы изгнать ужас сверхъестественного и суеверий. Их усилиями силы магов будут доступны людям.

Результатом был Съезд Башни из Слоновой Кости 1325 года. После Просвещенной медитации, в которой участвовали фон Райзман и Тревануc, были созданы способы связи и координации на больших расстояниях. Союз был заключен между девятью фракциями, каждая из которых представляла один из Ключей Элементов. Мы все учились на их взлетах и падениях. Хоть большая часть доступной информации, в лучшем случае, обрывочна, а многие записи были уничтожены, теории об их истинной природе множатся.

К сожалению, великие идеи часто приводят к вражде. Несколько политических движений в рядах раннего Ордена Разума рвали его на части. О деталях мы можем только гадать. Теория Уайта включает в себя ранние версии Раскола – одни Дедалийцы говорили об общинном хозяйстве, а другие Просвещенные желали меритократии, возглавляемой богатыми. Ричардсон говорит о «тайной войне», ведомой несколькими фракциями и приведшей к гибели их орденов. Теория Танаки упрощает весь Раскол до политической вражды нескольких личностей, превращая фон Райзмана в злодея худшего пошиба.

Как бы то ни было, нам известно, что между Крафтмасонами и Высшей Гильдией начались политические распри. Другие записи говорят о том, что Мастеровые решили проявить инициативу и организовать собственную конвенцию без ведома всего остального Ордена. В первый день 15 века они собрались в кузне в Греции, неподалеку от горы Олимп. Вдохновленные идеей Сунь-цзы о том, что любая кампания требует тщательного планирования, они создали свой собственный мастер-план по развитию их Конвенции.

Кроме того, общеизвестно, что многие их цели были весьма экстремальны. Некоторые, вроде создания вечных двигателей, были совершенно идеалистичными и не были реализованы никогда. Мастеровые, как и Конвенция Шестеренок в наши дни, всегда были идеалистами, что подтверждается Графиками за последние пять веков. Танака утверждает, что Мастеровые выдвинули идею «гелиоцентрической вселенной», пробуждая интерес Искателей. Свидетельств, подтверждающих это заявление, нет. Оно может быть не более, чем пропагандой Итерации Икс.

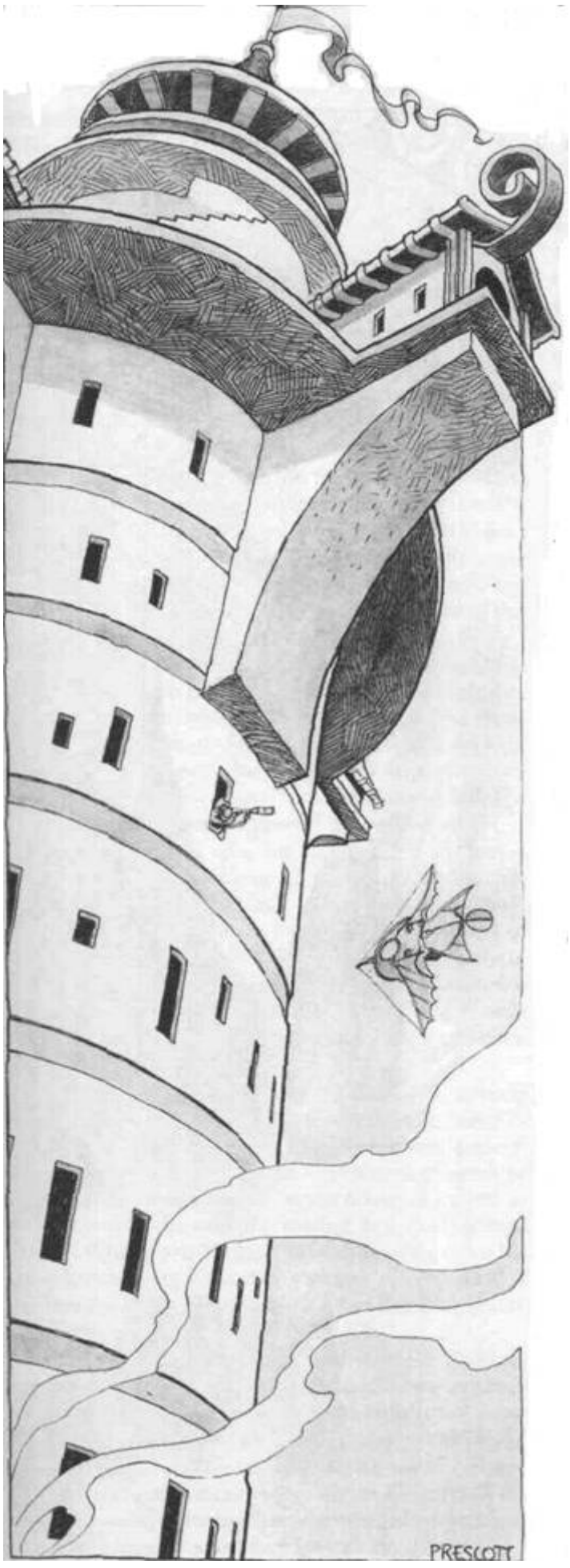
Что же касается Искателей Бездн, они старались быть подальше от неурядиц Европы, возлагая свои надежды на открытия в Новом Свете. К сожалению, поскольку там они действовали без советов их ученых собратьев, не все их решения были во благо. Их участие в Реконкисте, например, было совершенной катастрофой.

Ренессанс

В то время, как падение Константинополя в 1453 используется как простейший разделитель между Темными Веками и началом европейского Ренессанса, два других события того года, в общем-то, гораздо важнее для нашей истории. Первое – рождение Гутенберга. Изобретенный им печатный станок разжег философские и религиозные перемены, которые даже Орден Разума не мог предвосхитить. Второе включает в себя одну из самых спорных фигур нашей истории – Коперника.

В 1453 году он доказал свою гелиоцентрическую теорию, согласно которой Земля вращается вокруг Солнца, и не наоборот. Это доказательство показало, что Земля – и, в частности, человек – больше не является центром вселенной. Современные историки по камню разнесли теорию Танаки об этом открытии. Ни один Кабал магов или ученых не творил заклинаний, меняющих местоположения Земли и Солнца. Коперник просто открыл то, о чем Повелители Небес и не догадывались.

Хоть некоторые и говорят, что Коперник был Просвещенным, это утверждение, как и многие подобные, подтвердить сложно. Теренс Уайт сказал, что Коперник, при помощи медитации и наблюдения за небесами, как с помощью, так и без помощи Просвещенного мышления. Общеизвестно, что каждое тайное общество, от Приората Сиона (Prieure de Scion) и Потомков Меровингов и баварских Иллюминати, утверждает, что важные исторические лица были их членами. Поэтому, подобные утверждения о таких лицах, как Галилей, Ньютон или Коперник, всегда будут рассматриваться с осторожностью.



Гутенберга тоже во многих историях называют Дедалийцем, но не потому, что он изобрел печатный станок (который мог быть создан, по-настоящему, где-то еще), а из-за очевидного применения влияния Разума, сделавшие это возможным. Крафтмасоны прятали послания и метафоры в картинах, трактатах и постройках годами. Возможность массового производства и распространения их работ с помощью печатного станка в качестве Снаряжения, ускорила их революцию больше, чем нечто иное в их долгой (и крайне трагической) истории.

Влияние на Массы, конечно же, было еще сильнее. Печатный станок позволил каждому, кто мог оплатить печать книг, изучать их независимо. Это означало, что толкование Библии не было больше искусством книжников, ограниченным монастырями – каждый мог изучать и

критиковать религиозные тексты у себя дома. Многие Просвещенные нажились на этом неожиданном буме книгопечатанья, создавая трактаты, которые могли обучать, Просвещать или стимулировать Массы.

Конечно, искусство работы с общественным мнением не было прерогативой исключительно Дедалийцев. В 1484 году два обычных человека написали трактат, который, буквально, погрузил Европу в пламя. После выпуска Буллы о Ведовстве Папы Иннокентия VIII, Крамер и Шпренгер создали*Молот Ведьм*, трактат, повествующий о существовании в Европе ведьм. Используя страх перед сверхъестественным, они подняли волну воздаяния по всей Европе.

Пропаганда Традиций говорит, что Инквизицию инициировал Орден Разума, однако, не нужно было никакого тайного общества, чтобы направить Массы против не знающих удержу суеверов. Человечество само по себе восстало против этих чудовищ. Последующие чистки избавили Европу от наиболее серьезных угроз оккультного мира, воплощая стремление Масс к миру, лишенному страха и суеверий. Пламя костров Инквизиции осветило поддержку людьми мира, основанного на разуме и порядке. Века спустя Технократия ответила на этот героизм.

После инквизиции

Пятнадцатый и шестнадцатый века увидели рождение нового типа ученых – инженеров-художников. Челлини, Дюрер, Гилберти, Альберти и, конечно, да Винчи объединяли грезы и искусство с наукой. Ученые продолжают спорить о том, кто из них был Просвещенным, а кто – нет, но эти дебаты остаются спорным вопросом. Даже если все они были непросвещенными, то их проекты показывают тенденцию – рассвет Эпохи Разума, Эпохи Просвещенности. Знание больше не принадлежало ограниченному кругу элиты. Вместо этого, всякий, кто мог использовать логику и разум, мог приблизиться к могуществу мага.

Эта ситуация прекрасно помогла наукам о жизни. Ученые достаточно проработали методику экспериментов, чтобы доказать упорядоченную суть природы. Биоинженеры до сих пор с почтением повторяют

их имена – Харви, который доказал, что все живые существа развиваются из яйцеклеток; Франческо Реди, который опроверг миф о самопроизвольном зарождении; Антони Ван Левенгук, который доказал существование сперматозоидов и бактерий. Обществам Гиппократа, состоящих из исследователей Хирургов, больше не нужно было скрывать свою повседневную работу в лабораториях. Человек желал изгнать тьму суеверий и преследовать истинный свет.

Затем физика определила систему законов материального мира. *Гармония Миров* Иоганна Кеплера математически описала упорядоченную реальность. Век спустя сэр Исаак Ньютон разложит реальность на составляющие ее законы в*Математических Началах Натуральной Философии*. Каждый момент вдохновения, что создавал эти истины, усиливал реальность, желаемую человечеством, прямо как в наши дни, когда каждое суеверие расшатывает ее, пытаясь вернуть нас к ужасам Темных Веков.

Во вдохновенной науке Просвещенные продолжали документировать свои ритуалы и методы, наряду с последствиями неудач. С учетом все более растущей мощи Плети было ясно, что для выживания необходима незаметность. В результате появилась еще одна научная методология, тайное общество, известное как Парменидийцы. Поначалу, название казалось чем-то вроде шутки, так как Парменид верил в вечный хаос, но это же служило и отвлечением от истинной деятельности Парменидийцев. Всякий, кто повстречал бы их, счел бы их чокнутыми, особенно увидев их список «случайных совпадений». Но их истинной целью было создание Методик, которые бы работали в присутствии Спящих, не вызывая Плети – этой вечной проблемы ненадежных и вульгарных действий.

Поскольку определение «незаметности» варьировалось от одного района Европы до другого, первые Парменидийцы просто составляли списки Методик, вызывающих действие Плети, и не вызывающих. По некоторым толкованиям, этот феномен был результатом логического парадокса, разницей

между творением ученого и убеждениями окружающих его свидетелей. Благодаря этим записям, термин «парадокс» вошел в повсеместное использование, и применяется даже самыми твердолобыми анахронистами.

Некоторые серьезные практики остались тайными. К примеру, продление жизни по-прежнему было наиболее востребованной Методикой Хирургов. Только те, кто достиг высших уровней Просвещенного ремесла (вроде мастеров и Достойных) могли помыслить о том, чтобы подвергнуться такой обработке. По мере движения времени и развития науки, продление жизни Старых Мастеров становилось все труднее. Этим старым мудрецам приходилось на годы изолироваться от внешнего мира, погружаясь в медитации и размышления гораздо чаще, чем общаться с Массами, которые они изучали. Таким образом, Раскол ширился.

Примерно в это же время Искатели Бездн ввели своего первого Старого Мастера в ряды Достойных. Известный под именем «Тихоид», этот бывший Повелитель Небес посвятил свою жизнь изучению барьера неверия, окружающего мир разума, документируя феномены, видимые в Бездне и составляя карты Северной Америки. После достижения высоких уровней Просвещенности, Тихоид уединился в святилище во Флоренции, присоединившись, к концу века, к Внутреннему Кругу Ордена.

Падение Крафтмасонов

Хоть Орден Разума и развивал медицину и физику – как среди Масс, так и лабораториях Ордена – упорядочивание политических взглядов в их обществе становилось все более сложным. В тот период Раскол между идеализмом и прагматизмом стал еще шире, чем раньше. Открытые споры между Крафтмасонами и Высшей Гильдией в залах заседаний намекали на борьбу за власть между двумя фракциями.

В одном углу ринга был так называемый «прото-социализм» Крафтмасонов, идея об общинном хозяйстве, управляемом тайной меритократией. В другом углу была Высшая Гильдия, утверждающая, что развитие свободного

рынка и коммерции создаст идеальное общество, позволяя их Кабалу получать прибыль и спонсировать последующие операции. Все, что нужно было для взрыва – искра в нужном месте и в нужное время.

Фитиль подожгло Восстание Диггеров. В 1649 году социалистические коммуны английских фермеров начали занимать и перекапывать поля соседей. Уильям Тревейн (правнук Стефана Треванусa) организовал Кабал Крафтмасонов для поддержки Диггеров и послал Отряд наемных Чистильщиков для защиты фермеров, с которыми он был союзен. Высшая Гильдия, в свою очередь, поддерживала землевладельцев.

В результате началась открытая война, продлившаяся 20 лет и охватывающая правление Кромвеля, Реставрацию и Великий Пожар в Лондоне. Гильдия немедленно спровоцировала политическую обстановку в Ордене измениться для поддержки ее стороны. К 1670 году Крафтмасоны Англии были разбиты, в течение года некоторые отреклись от своих взглядов в пользу Гильдии. Вскоре после того Орден Разума официально распустил Конвенцию Крафтмасонов.

Ричардсон нажил много врагов, не согласившись с этой историей. Согласно его последним теориям, гибель Крафтмасонов была спланированным спектаклем, исполненным на благо самих Крафтмасонов. Могло ли быть так, что они настолько сильно желали избегнуть исторических проверок, что использовали конфликт, как дымовую завесу? Теренс Уайт развенчал эту теорию, заявив, что обоснований у нее столько же, сколько у утверждений Ричардсона о «повторном появлении» в наши дни Храмовников, несмотря на то, что французский король Филипп IV уничтожил их орден в 1308 году.

После падения Крафтмасонов Высшая Гильдия обеспечила свое дальнейшее финансовое процветание и усилила влияние своего ордена. Реджинальд Проктор, богатый Просвещенный финансист, основал по всей Европе сеть финансовых учреждений. Первое, что забавно, было основано в 1704 году во Франции. Действуя с

многозначительностью, которую мог понять только Просвещенный конспиратор, он построил здание банка на том самом месте, где когда-то стоял Мистридж.

Неудивительно, что как римские убежища становились местами медитаций для Святых Ремесленников в Темные Века, так и первый Проктор-Хаус стал «светским клубом» для членов Высшей Гильдии. Доходы бросали вызов всем существующим законам экономики, задавая значительный курс. Проктор-Хаус Лондона был основан в 1709 году, а Проктор-Хаус Бостона стал первым американским отделением в 1710 году. В результате, в 1715 году Реджинальд вошел в ряды Старых Мастеров, обретя достаточно Просвещенной мудрости для продления жизни. Он продолжал консультировать Внутренний Круг вплоть до трагического самоубийства в 1914 году.

Экономическое процветание

Загадочные рыцари Ордена Разума были сменены тайной гильдией, добывающей деньги для тайных обществ Просвещенных. Весь союз девяти единых Конвенций пошел прахом. Крафтмасоны и их агенты пали, оставив Гильдию приглядывать за пятью другими Конвенциями. Благодаря предсказаниям, надежным инвестициям и Коррекции Удачи, Гильдия стала сильнейшим игроком в сохранившемся альянсе. Задолго до этого большая часть операций бывшего Ордена координировались и финансировались группой мастеров финансов, или Великими Финансистами.

Культы Традиционалистов отреагировали организованным сопротивлением. После «осквернения» Гильдией Мистриджа они начали организовывать акции против наиболее древних и традиционных укрытий Ордена Разума. Наиболее проработанной операцией был штурм Башни из Слоновой Кости в Лангедоке, использующейся как место встреч интеллектуалов. В 1745 году башня была разрушена. Основанная, как символ альтруистичных устремлений Ордена по отношению к человечеству, она была разрушена исключительно ради отмщения.

Но будущее было создано не войной. События следующих 50 лет показали, что человечество хочет жить в мире, где богатство может быть доступно каждому, а не только Кабалам суеверов и дворянам. Образ этого будущего был представлен в 1776 году, когда *Богатство Народов* Адама Смита заложило основы современной экономики. По мере умножения богатств, росла и мощь Гильдии. Что же до Крафтмасонов… они стали не более, чем мифом, рухнувшим идеалом Просвещенного возвышения Масс, чтобы те сами могли защитить себя от сверхъестественного.

Тем не менее, некоторые члены Гильдии считали, что этот орден все еще существует, в какой-то форме. Профессор Ричардсон поддерживает эти взгляды, но выдвигает настолько смехотворные теории, что их примет разве что Коллегия Истории. Эти его взгляды считаются наиболее экстремальными и разделяются только среди малых фракций нашего Союза. Несмотря на страхи Гильдии, Крафтмасоны не играли активной роли в Американской Революции, Французской Революции и становлении баварских Иллюминати. Ничто не подтверждает мысль о том, что тайная организация Просвещенных поддерживала эти движения без помощи Гильдии, или те немногие существовавшие общества были чем-то большим, нежели экстремистскими группировками.

Научное открытие

В то время, как Высшая Гильдия погружалась в политику, более ученые Конвенции продолжали исследования. Наука и разум стали лозунгом дня, описывая знания, которые не были нам известны. Биоинженеры до сих пор изучают открытие Гертвига, который наблюдал оплодотворение яйцеклетки млекопитающего единственным сперматозоидом. Когда основы жизни были тщательно изучены, то был сделан шаг к изучению методов прямого на нее влияния.

Затем, в 1865 году Грегор Мендель официально заявил метод, с помощью которого ученый предсказать генные черты… и, затем, предположительно влиять на них

селекцией. В своем личном саду он открыл то, что потом станет генетикой, поддерживая практику Хирургов по созданию и изменению жизни в лабораториях. В то же время, в своих тайных святилищах Хирурги начали работать с «искусственным осеменением» ради создания «гомункулов», желая сотворить жизнь, задуманную не природой, а интеллектом.

В 19 веке зародилась и другая форма жизни, когда Чарльз Бэббидж изобрел первую дифференциальную машину, что для Мастеровых стало полным сюрпризом. Пока одни члены этого почтенного ордена готовились к революции в индустриальных технологиях, небольшая часть других немедленно начала работать над изучением этой примитивной машины. Результаты были достаточно захватывающи, чтобы они, со временем, привели к рождению новой Конвенции – Инженеров Электродинамики.

Используя просвещенный взгляд, «дифференциальные инженеры» все больше и больше совершенствовали и совершенствовали этот Прибор. И подобно тому, как Хирурги разглагольствовали об «искусственном гомункуле»,

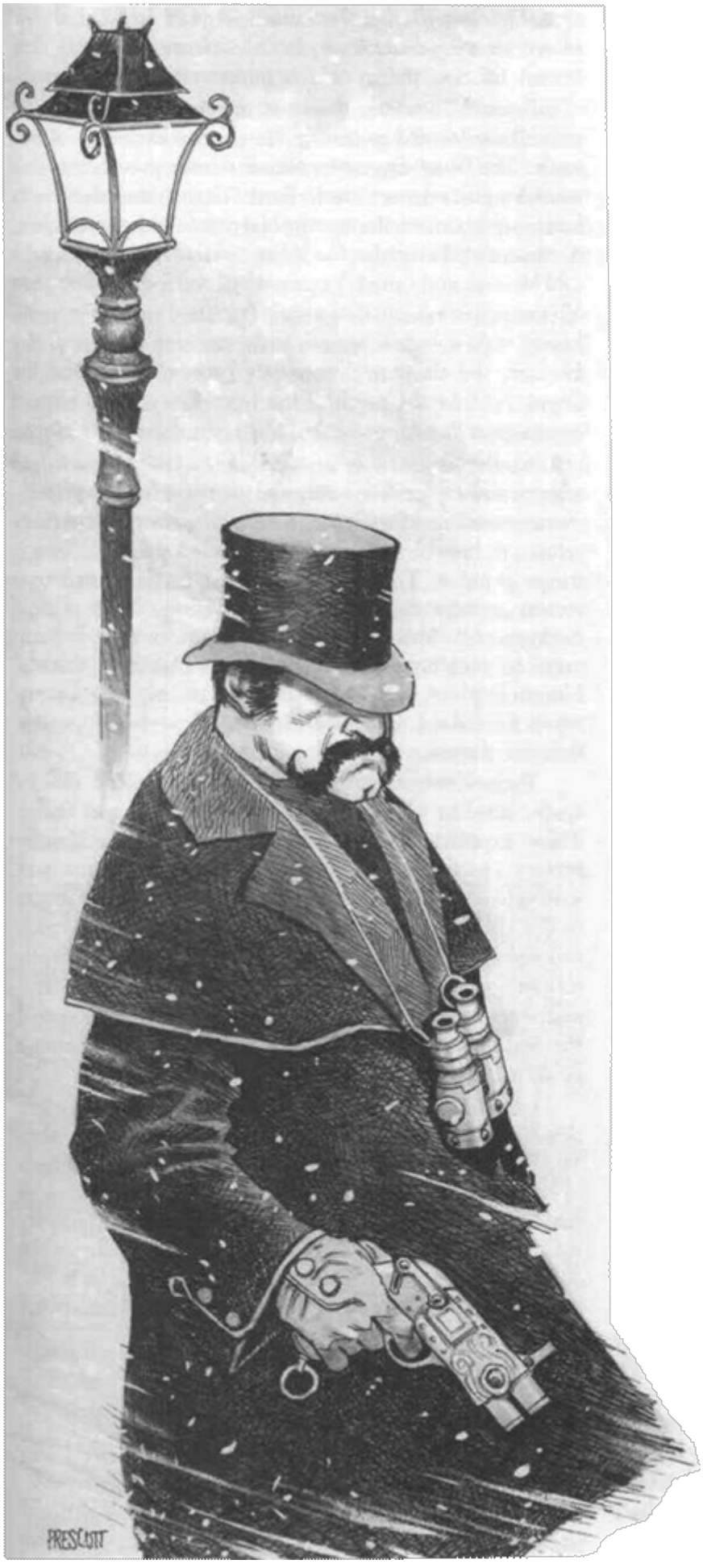
Инженеры поставили не менее амбициозную цель – разумную дифференциальную машину, первый искусственный разум. Согласно их расчетам, каждая итерация машины будет более разумной, нежели предыдущая. И так будет продолжаться до тех пор, пока не разовьется истинное самосознание. Ученые, спонсируемые Гильдией, вновь попытались создать выходящее за пределы доступного человеку.

Индустриальная Революция

Метафоры и загадки старого Ордена Разума более не были надежны. Теперь в руках науки была возможность создания самой жизни. Просветленное озарение подсказало Старым Мастерам, что мир стоит на пороге нового века. В своих уединенных убежищах они подготовили еще более амбициозный График. В этой новой эпохе технологии радикально изменят мир… вероятно, превзойдя возможность человечества контролировать их.

На следующем шаге эволюции человека широкое распространение технологий значительно повысило способность Масс к производству. Так называемая «Индустриальная Эпоха» стала эрой сборочных линий и огромных фабрик. Обученные рабочие были способны работать со скоростью, сравнимой со скоростью машины. Хоть индустриализация и вылилась в более низкие зарплаты и увеличение рабочих часов, быстро растущая каста управленцев обосновала возможность системы увеличивать как производство, так и найм рабочих нижних классов.

Эта же эра отмечена и немалым энтузиазмом Гильдии. К 1885 году Реджинальд Проктор основал 13 Проктор-Хаусов в Северной Америке, Европе и Африке. Он поднял политическое движение в Гильдии для поддержки идеи Мирового Правительства. Тринадцать Старых Мастеров Внутреннего Круга были восхищены этой идеей, но, к сожалению, их энтузиазм был сокрушен весьма чувствительным ударом – смертью сильнейшего сторонника Гильдии, фон Райзмана.



Несмотря на продвинутую науку Хирургов, истинное бессмертие все еще не было доступно. Семь столетий изоляции в одном из Проктор-Хаусов выветрились из его памяти, и парадокс человека, живущего столь долго, настиг его. Старейшим из Старых Мастеров стал Тихоид, за которым следовал Кеплер. Идея «мировой политики» стала вторичной относительно целей самого Тихоида – дальнейшего исследования мира.

После краткого расследования, показавшего, что причина смерти фон Райзмана не была убийством (как некоторые считали поначалу)

началась работа по созданию его искусственного сына из сохранившихся тканей, как он и завещал. Якоб фон Райзман был рожден в 1887 году, и самого первого дня его зачатия в лаборатории, началось его обучение. Его личность была аккуратно сконструированным фасадом, созданным для совпадения с тщательно подделанным социальным статусом.

Отмычки Расбоуна

У Гильдии были и другие загадки, стоящие расследования, включая проблему необычного викторианского тайного общества. Несколько полицейских и частных детективов образовали Кабал, известный как Отмычки, возглавленный инспектором Расбоуном из Скотланд-Ярда. Статус Отмычки открывал вход на встречи ложи, где джентльмены беседовали об ужасах, выступали против непристойных культов и развлекали друг друга историями о победах над тьмой. Помимо своих повседневных обязанностей, эти исследователи также руководили официальными следствиями по оккультным проблемам Лондона.

Все члены этого общества были известны своей безупречной родословной и отличным образованием. Благодаря богатствам и привилегиям, они могли свободно вести расследования в Лондоне и его окрестностях. Их победы были бесчисленны. Помимо осторожного, вдали от глаз публики, раскрытия тайны Джека-Потрошителя и уничтожения сети индийских культов смерти, они очистили многие известные «дома с привидениями» в Лондоне от этой скверны. Будь то официальное и претенциозное присутствие на месте сверхъестественного преступления, или тщательное изучение оккультных книжных лавок в безупречно пошитых черных костюмах, эти джентльмены-детективы воспринимали противостояние тьме как спорт, развлечение и личный крестовый поход.

Из-за необходимости оставаться в изоляции, Реджинальд Проктор не мог получить тех политических связей, которые имелись у инспектора Расбоуна. Фактически, репутация Расбоуна привлекла внимание самой королевы Виктории. На

исторической встрече Проктор и Расбоун объединили силы. После объединения с Гильдией и передачи того, что они успели узнать о сверхъестественной активности Лондона, Отмычки Расбоуна приняли новое название, основанное как на их впечатляющем образовании, так и на легендах о старом Ордене Разума, которые они успели узнать от Гильдии. Они назвали свою организацию Башней из Слоновой Кости.

Империя, Союз и альянс

Благодаря стараниям Гильдии, Лондон стал центром мира, превратившись в его фокусную точку в конце 19 века. Идея Реджинальда Проктора о мировом правительстве переродилась в другое политическое движение, поддержанное населением Англии. Британский экспансионизм рождал империю, которая могла бы поспорить даже с древним Римом. Ричардсон говорит о продуманных планах королевы Виктории. Танака связывает энтузиазм Старых Мастеров с умелой политикой Реджинальда Проктора и лорда Альфреда Крейвена. Уайт утверждает, что для этой идеи просто пришло время. Как бы то ни было, конец 19 века увидел рождение нового союза из руин Башни из Слоновой Кости Лангедока – наш славный и мудрый Союз Технократии.

Викторианская Англия породила новое общество, элиту, состоящую из банкиров Гильдии, детективов Башни из Слоновой Кости и пяти научных Конвенций, переживших Орден Разума. Мастерство Хирургов привело к официальному образованию Биоинженеров, мастеров создания и управления искусственной жизнью. Тихоид немедленно реорганизовал Повелителей Небес и Искателей, создав Покорителей Бездн. Он объединил свое общество амбициозной целью – путешествиями за Горизонт для изучения величайшей тайны вселенной, глубин внешней Бездны. Что же до Мастеровых – они переименовали себя согласно своему величайшему идеалу: Итерации Икс, стадии, на которой их дифференциальные машины обретают самосознание.

Вместе, эти общества станут элитным собранием привилегированных и образованных, орденом, созданным для развития и обучения человечества: Союзом Технократии. Будучи обществом, призванным для развития технологических и научных знаний, они впервые официально приняли звание «Технократов». Затем, каждая Конвенция внесла свои идеи в документ, известный как Принципы Дамиана, первую декларацию идеалов Технократии. И на следующие 50 лет крестового похода Технократии был принят амбициозный График.

Первые ренегаты

Для новообразованного Технократического Союза наиболее значительным открытием было решение Майкельсоном и Морли загадки века – опровержение теории мирового эфира. Викторианская наука предполагала, что в космосе имеется некий проводник, позволяющий передаваться свету. При помощи «интерферометра» два британских ученых официально объявили, что «флогистона» или незримого эфира не существует.

А неофициально эти двое ученых сделали открытия, позволяющие первые применения Физики Пространств. Покорители Бездн получили твердые подтверждения того, что за пределами Земли *чего-то* существует. Хоть теория эфира была опровержена, загадку надо было решить, классифицировать и задокументировать. Тихоид, старейший и влиятельнейший из Старых Мастеров, санкционировал тайную разработку первых викторианских исследовательских космических кораблей. Примитивные разведывательные суда, числом всего около полудюжины, начали тайное исследование Горизонта, предполагаемой границы между Землей и Великой Бездной. Лорд Крейвен из Башни из Слоновой Кости начал кампанию по дезинформации, чтобы скрыть от Масс истину.

В то же время, другая организация, занятая наукой и исследованиями, оспорила результаты «эксперимента с интерферометром».Несмотря на все доказательства, они отказались признать, что космос – не более, чем вакуум.

Потому, эта группа Технократов-оступников вышли из Союза и образовали собственное общество, названное Сынами Эфира. Многие эти сумасшедшие выдвигали теории, которые были слишком резкими для их современников из Технократии. Многие из них были скандалистами, изгнанными из Союза. Общества исследователей этой сумасшедшей организации частным образом спонсировали собственные экспедиции, разрабатывая, попутно, альтернативные теории космических путешествий.

Тихоид лично рассчитал космическую гонку Союза, при помощи того, что осталось от человека, известного как Кеплер. Эти экспедиции превзошли все фантазии величайших писателей-фантастов того времени. Вдохновленные фантазиями писателей, вроде Верна и Уэллса, исследователи отправились в глубины космоса, объединив идеи Технократов и викторианскую технологию. Кеплер, что неизвестно всему остальному человечеству, ступил на поверхность Луны в 1892 году, а Тихоид отправился в эпическое путешествие вокруг Солнца в 1893. Попутно он открыл Автохтонию – мир, обращающийся вокруг Солнца с противоположной от Земли стороны.

Подобно безумным Сынам Эфира, с различными положениями Принципов Дамиана не согласились и другие сумасшедшие ученые. Инженеры Электродинамики начали преувеличивать опасности Итерации Икс. Рассказы об Автохтонии, фантастическом мире, управляемом механической разумной расой, испугали их еще более. Потому, они решили использовать методы применения дифференциальной машины для разного рода извращенных целей. Покинув Технократию в 1900, они основали то, что впоследствии станет Адептами Виртуальности.

Современный Прометей

Технократия продолжила покровительствовать науке и на Земле. Сборочные конвейеры, вроде использованных на автомобильных заводах Генри Форда, ускорили ритм жизни, предложив массовую, хоть и малооплачиваемую, работу. Многие ремесленники, которые не могли угнаться за

скоростью или качеством индустриального производства (или не захотели осваивать новые навыки), оказались не у дел. Факты были очевидны – если человечество действительно будет развиваться, то это будет с помощью технологий, а не политики. Те, кто не адаптируются – вымрут.

В 1895 году ученый по имени Плётц выдвинул идею, не менее революционную, чем конвейер. В своем труде *Расовая Гигиена* он исследовал идею контроля размножения человеческих существ, чтобы повысить шанс появления желаемых черт. Широко развернувшиеся дебаты об этом противоречивом труде вдохновили Биоинженеров на применение идей Плётца на пользу Технократии.

Вдали от основной науки Биоинженеры попытались сгладить различия между собой и некоторыми Сынами Эфира. Результатом был Симпозиум в Оксфорде. Он закончился катастрофой, когда Биоинженер Доктор Н обнаружил, что Эфирит по имени доктор Франкенштейн украл его исследовательские записи. Франкенштейн попробовал завершить исследование еще до того, как закончилось собрание. Созданное им чудовище разнесло конференцию, пробилось в городские доки и забралось на корабль, отправляющийся в Антарктику.

Этот новый Прометей осветил начало новой эры – эпохи, в которой наука может развиться так, что человечество не сможет справиться с последствиями. Но Просвещенные, однако, обладают возможностью видеть больше, чем простым людям позволяют их ограничения. С мудрыми советами Старых Мастеров и Компьютера – когда он достиг Итерации Икс – Внутренний Круг элиты технократов будет двигать судьбу всего человечества. Эра Технократии только началась.

Современность

Каждая Конвенция начала фокусироваться на различных сторонах оригинальных Принципов Дамиана и добились блестящих успехов. Кампания Тихоида по исследованию Бездны в начале 20 века потребовала запуска первых

Конструктов Горизонта. Будучи немногим более, чем изолированными станциями по наблюдению за находящейся снизу Землей, они служили заправочными станциями для будущих экспедиций. Кеплер выдвинул амбициозные планы по основанию Конструкта Дарксайд – целого города, построенного на темной стороне Луны.

Потомки Высшей Гильдии продолжили продвигать идею мирового правительства, где человечество будет объединено единой властью… и единой валютой. Эта цель была сокрушена в начале 20 века. И не вмешательством магов-анахронистов, но самими Массами. Покушение в Восточной Европе привело к началу Первой Мировой, выведя в коллективном сознании то, что идеальная утопия – по крайней мере, пока – недостижима. Но после войны понадобится многое перестраивать… и под патронажем Гильдии деловые синдикаты будут готовы помочь человечеству в этой геркулесовой задаче.

Конечно, были люди, которые желали объединить мир по менее альтруистичным причинам. История забыла эпический провал лорда Варго, Императора Цеппелинов, который попытался в 1914 году взять мир заложники. Методология Оперативников – созданная Башней из Слоновой Кости после Первой Мировой – провела свою первую кампанию по укреплению реальности, сорвав зловещие планы этого безумного ученого. После этой победы стала явной необходимость кампании против других преступников против реальности. Так был рожден Новый Мировой Порядок. К концу Первой Мировой Конвенция Плаща и Кинжала начала охоту на опасных Исказителей Реальности в рамках кампании по защите человечества.

По мере того, как шла эта тайная война, Биоинженеры извлекли немалую выгоду из открытий Харди и Вейнберга, двух непросвещенных ученых, определивших роль рецессивных и доминантных генов. Это открытие сделало евгенику еще более явной возможностью. Тем не менее, некоторые глупые и анахроничные Исказители ответили на идеи Биоинженеров насилием и безумием. В 1930 году неизвестное тайное общество (возможно, связанное с

сообществом вампиров) уничтожило одну из крупнейших фабрик Биоинженеров в Советском Союзе. Конвенция Кадуцея изначально была нейтральна по отношению к войне против Исказителей Реальности. Налет на их крупнейший Конструкт быстро сменил их политику.

Вторая Мировая Война выдвинула сценарий, еще более ужасный, нежели безумные планы лорда Варго – один непросвещенный человек начал свой собственный поход по объединению мира. Без преимуществ сверхъестественной помощи Адольф Гитлер привел Германию от нищеты Веймарской Республики к фашизму Третьего Рейха. И вновь, ничего сверхъестественного не требовалось для поддержки этого безумия. Хоть Гитлер и подозревал о существовании сверхъестественного и даже начал исследовать его существование, кошмар геноцида и царства террора не требовал никакой сверхъестественной компоненты. Люди, вроде Йозефа Менгеле, Германа Геринга и Адольфа Гитлера показали качества куда более худшие, чем все, что мог породить мир сверхъестественного.

Кровопролитность Второй Мировой была достаточной, чтобы прекратить все конфликты между Технократией и Девятью Традициями. У обеих сторон были более важные задачи. Скрываясь в тенях войны, тайные культы решили использовать хаос и страдания. Открытая война между волками-оборотнями Германии, вербовка Иерархией призраков душ и (что хуже всего) маги-инферналисты, собирающие силы из хаоса, сделали этот период наиболее активным в тайной истории мира. К концу 1944 года, когда Массы создали оружие массового поражения, о возможности существования которого не подозревала ни одна сторона Войны Восхождения, обе стороны воспользовались возможностью сфокусировать свои ресурсы на изгнании из мира крупнейших культов Нефанди.

Перестройка мира

К концу 1940-х мир только начал восстанавливаться после разрушений Второй Мировой. Технократия набрала силу в индустриальных странах, развивая свою

инфраструктуру через помощь в восстановлении. Синдикаты Технократии вкладывали огромные деньги в развитие фронтов и Плацдармов в важных городах Западного мира. В то же время Покорители Бездн сфокусировали большую часть своих ресурсов на возведении Конструкта Дарксайд и мировой сети Конструктов Горизонта.

Технократия или Технология?

Технократия как подтверждает, так и отвергает заслуги в создании многих современных изобретений. И на первых позициях наиболее горячо обсуждаемых претензий – разработка ядерного оружия

Конечно, исследования Покорителей Бездн в физике частиц подтолкнули развитие атомной энергии и Приборов. Несомненно, работа Итерации Икс по созданию нового и более разрушительного оружия естественным путем привело к использованию устоявшейся науки для создания более эффективных орудии разрушения. Объединились ли они, чтобы создать оружие, возвестившее приход Атомного Века?

Возможно. Конечно, некоторые невероятные Приборы изобретались людьми, которые не были Просвещенными. Вдохновенная Наука и теории приложили руки к окончательной доработке Прибора. Рука, затянувшая последнюю гайку, могла быть Просвещенной.

Даже если все рабочие этого феноменального проекта были непросвещенными, все дело заключается в том, что Технократическая Методика так глубоко проникла в расчеты, что ее влияние было неминуемо. Идея о тайном сообществе исследователей, единственных, кто разбирался в этой сфере, тайно поддерживаемое правительством и сногсшибательным бюджетированием, существует в виде Союза столетиями. Если группа непросвещенных исследователей использовала исследовательские методы и теории Технократии, а потом создали оружие, которое изумило даже Просвещенных членов Союза, то они просто сделали то, что Союз сам делает давным-давно. Они представили Массам новый и ужасающий Прибор.

Вообще же, Технократия утверждает, что создание ядерного оружия было непредвиденным и незапланированным, «случайностью» из-за хаоса Второй Мировой. Конечно, циники отмечают, что Технократия быстро позаимствовала и улучшила Прибор практически сразу же после его создания…

По мере того, как Покорители Бездн исследовали неведомое, они узнали и об опасностях мест за Горизонтом. Человечество не было одиноким во вселенной. В первый раз разведывательные корабли Покорителей встретили сопротивление, и они же доложили о первых осторожных встречах с Зигг`раугглурр, Ка Луон и другими инопланетными расами. Опасаясь возможных конфликтов при малом количестве данных, Скафандры умножили усилия по построению вокруг Земли сети Конструктов Горизонта.

Вскоре Союз начал тайную кампанию по защите Масс от этой угрозы. С увеличением числа разведывательных кораблей в своем флоте, забота Покорителей Бездн о секретности ослабла. К концу 1950-х Массы начали подозревать об их деятельности. Эта неудача повысила уверенность населения в возможности инопланетного вторжения. Чтобы исправить это всеобщее заблуждение,

Союз мобилизовал агентов на уничтожение всех доказательств существования секретных космических кораблей. Несмотря на все усилия по поддержанию секретности, неудачная аварийная посадка, случившаяся в 1947 году в Розуэлле, штат Нью-Мексико, прорвал завесу тайны Союза. В последующие годы Союз не смог поддерживать усилия по борьбе с убеждениями об инопланетных посещениях, похищениях и вторжениях.

В результате, Новый Мировой Порядок сработался с Биоинженерами, чтобы создать клонированием еще больше агентов для продолжения кампании по дезинформации. Взяв за основу облик Отмычек Расбоуна, они создали для исполнения своих планов армию генетически модифицированных «Черных Костюмов». Эти Люди в Черном были генетически запрограммированы распадаться после смерти на составляющие их химические элементы. К сожалению, эти первые результаты генной инженерии несли в себе и немалый набор физических и психических недостатков. К каждому Отряду Людей в Черном НМП, для поддержания порядка, приписывает одного-двух талантливых агентов-людей. Такая практика сохранилась и в наши дни.

Скорость технологической революции все увеличивалась. В течение нескольких лет Массы разработали собственные настоящие компьютеры, что дало возможность Итерации Икс и их противникам из рядов Адептов Виртуальности нажиться на страхах и грезах публики о возможностях этих современных чудес. В 1947 году мечтатель-программист Алан Тьюринг, потом вступивший в ряды Адептов Виртуальности, обошел все эти планы. Его мечтой была виртуальная реальность, отражение нашего собственного мира, доступное через компьютерные сети.

Новый Мировой Порядок немедленно выслал разведывательный Отряд, чтобы раскрыть прогресс Тьюринга. Но когда набитые разведывательным оборудованием Люди в Черном выдвинулись на позиции, последние подпрограммы были запущены и работали. Адепт открыл врата в новый мир. К сожалению, Черные Костюмы,

посланные допросить Тьюринга, не справились с этой задачей. Тьюринг, чтобы избежать пленения, покончил с собой. Расплатой за эту ошибку было полное стирание имен тех трех агентов из истории.

В то же время Башня из Слоновой Кости усилила анализ мировой политики. Из-за приближающейся угрозы ядерного Армагеддона между Соединенными Штатами и Россией развернулась холодная война. Для Методологии Оперативников стало более важным слежение за политикой смертных, чем поддержание научных теорий Башни из Слоновой Кости. Предвидя радикальные перемены в мировой политике, распространенные по всему миру тайные организации Нового Мирового Порядка оставили академический идеализм старой Башни из Слоновой Кости. В течение нескольких считанных десятилетий они создали основу Мирового Наблюдательного Совета, продолжая свое проникновение в важнейшие правительства мира.

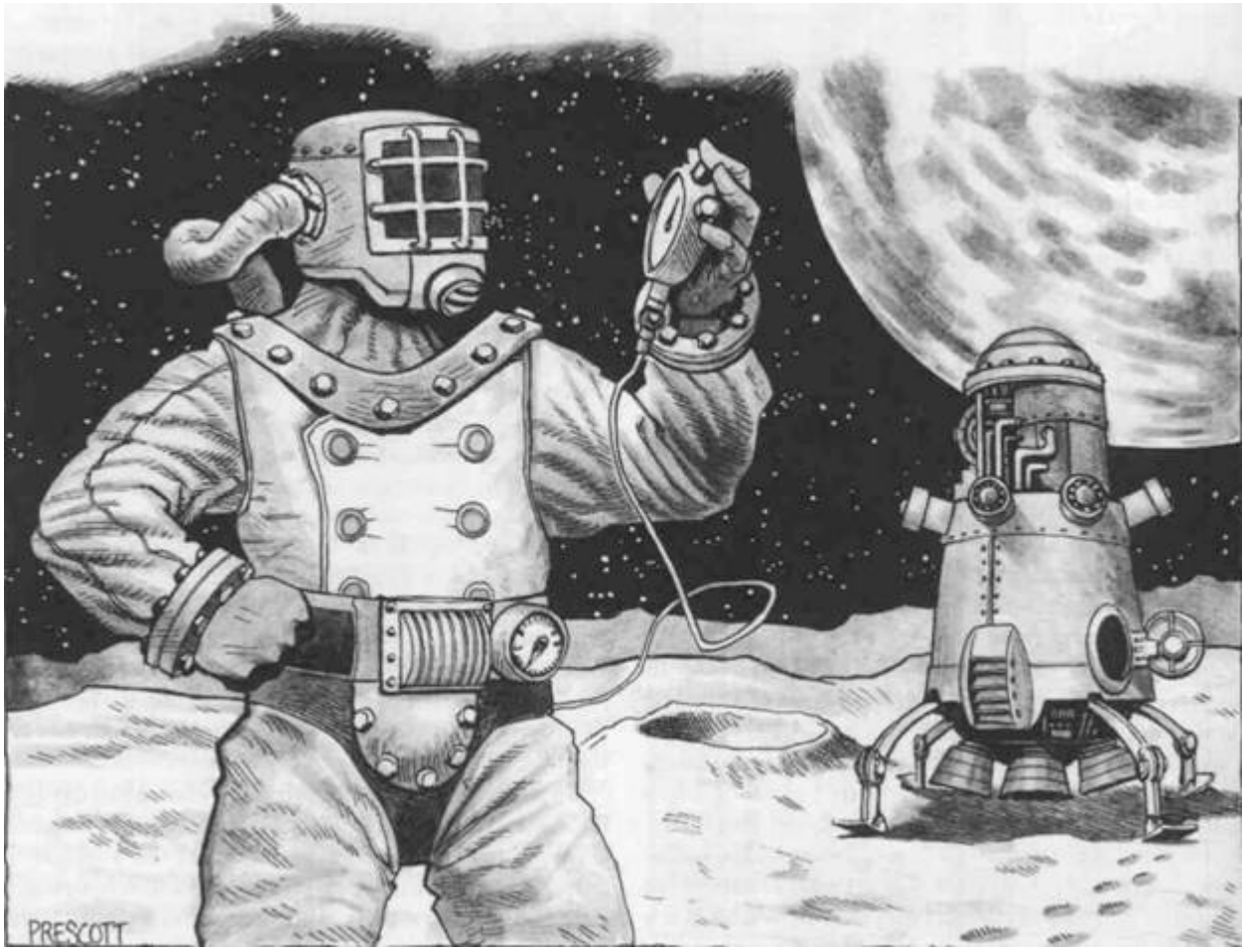
К началу 1950-х перемены произошли и у Биоинженеров. Они разделились на три Методологии, что помогло им проникнуть на химические заводы и фармацевтические фабрики по всему миру. Открытие принципа «один ген – один белок», описание двойной спирали и расшифровка Уотсоном и Криком структуры ДНК позволили ученым очертить границы генетики и сделали возможность евгеники еще более вероятным, чем раньше.

Победа за нами

В текущем веке развитие технологий было гораздо более значительным, чем за всю историю человечества. Викторианские идеи Старых Мастеров стали реальностью – развиваемая разумом технология стала величайшей силой в мире. В то время, как Массы пытаются угнаться за собственными открытиями, мы помогли им построить мир лучший, чем они знали ранее. Конвенции уже достигли своих изначальных целей и установили еще более амбициозные. Освещенное разумом, будущее еще ярче, чем раньше.

К концу 1950-х Конвенция Шестеренок достигла Итерации Икс. Целое поколение ученых узнало о достижении единства в образе Компьютера. Основываясь на открытиях первых Инженеров Электродинамики, они сделали искусственный интеллект теоретически достижимой математической формулой. Философы искусственного интеллекта обучают Шифровальщиков, программы виртуальной реальности предсказывают поведение непросвещенных, и множество разумов натренированы и привыкли мыслить «со скоростью машины». Всецело сливаясь с искусственным интеллектом и кибертехнологиями, они становятся машинами, достигая совершенства через чистоту математики.

Биоинженеры постоянно обретают чудеса, непредставимые для древних Обществ Гиппократа. Фармакопеисты продвинули эволюцию бесчисленных вакцин и антибиотиков. С тех пор, работая вместе с Цензорами Синдиката, они представили идею исцеления любой болезни. Уже в начале 1970-х многие исследовательские фирмы могли напрямую конкурировать с подставными лицами Фармакопеистов. FA C ADE Инженеры стали самой развитой Методологией, и идея о «гомункуле-дубликате» стала реальностью. Сегодня даже Массы могут использовать простые технологии клонирования. Вскоре Биоинженеры будут контролировать каждый аспект жизни.



У Синдиката был почти век, чтобы развить свои компании по всему миру. Плацдармы и фронты есть в каждом важном городе мира. Корпорации сейчас имеют политическое влияние и экономическую мощь, о которых Рокфеллеры и Гетти[3] прошлого могли только мечтать. Если График Синдиката исполнится, то правительства со временем станут ненужными. Корпорации будут управлять судьбами мира, а не политики… и эти корпорации всецело будут контролироваться Корпоративной Конвенцией. Дни Часовен, договоров и феодализма ушли – наш мир достиг величайшего уровня жизни в истории человечества.

СМИ обрели такую мощь в современно мире, что НМП повсюду. Специалисты могут собрать информацию со всего мира практически мгновенно. Всемирная Сеть данных, радиопередачи и телевышки, рассеянные по всему миру, позволяют Технократам использовать их незаметное влияние везде, где присутствуют эти приборы. Индустриальный Век дал дорогу Веку Информации, создав истинную технократию, где информация – сила.

И, наконец, Покорители Бездн картографировали и описали каждый уголок планеты. Тем не менее, человечество ожидают века дальнейших исследований. Некоторые представители Масс могут путешествовать к Горизонту и за него. Первая высадка на Луну увлекла энтузиазм людей, поскольку другой большой шаг в парадигме разума позволил людям ступить на почву иного мира. Века назад на древних картах присутствовала надпись – *Тут обитают чудовища*. Теперь мы изгнали их из мира.

Пять тысяч лет эволюции человечества привели нас к текущему положению. С современными технологиями мы можем реализовать идеи, которые древние тайные общества Просвещенных достичь не могли. Хоть другие и могут оглядываться на прошлое или собственные иллюзии, мы строили наш Союз, глядя в будущее и укрепляя коллективный взгляд человечества. Завтрашний мир ждет, чтобы мы изучили его, и с помощью воображения и дальновидности мы продолжим эволюцию человечества. Греясь в лучах разума, победа будет нашей.

Военный танец

Никогда не воспринимай легкомысленно сюрпризы иерархической системы. Сегодняшняя сверхдержава завтра может стать покоренной страной. Не замечаемый вчера сброд часто становится завтрашней властью. Не давай самодовольству недооценить варваров.

- Говард Блум, Закон Люцифера.

Несмотря на то, что думают многие люди (включая Технократов), Союз не «владеет» средствами массовой информации или правительствами сильных стран. Но у него есть на них невероятное влияние. Те, кто считает себя знающим что-то о Технократии, предполагают, что Союз жаждет абсолютной «бездушной» власти над человечеством. Однако истинная цель этой организации немного более сложна – Союз хочет спасти человечество от самого себя.

Во-первых, и самых главных, цели Технократии остаются простыми – держать варваров подальше от ворот. А еще лучше – уничтожить их

раз и навсегда. Организмы – будь то простейшие, крысы, люди или общества – стремятся покорить друг друга, создать такую иерархию, где одна группа устанавливает власть, а все остальные ей подчиняются. И такой группой хочет быть Технократия. Исходя из исторических примеров, общества покоряют друг друга войной, геноцидом, рабством и разорением экономики. Внутренний Круг видит лучший вариант – мир, в котором Просвещенные души устанавливают (а иногда и навязывают) порядок, процветание и взаимодействие. Резня пугает многих Технократов – это варварство. Поскольку Союз был создан, чтобы вывести человечество из варварства, Технократия стремится избегать войны, где это возможно.

К сожалению, иногда война необходима. Будь то тайные походы против Исказителей Реальности, наказание наций-отступников или тайное доминирование мировых рынков и парадигм, Внутренний Круг всегда готов развязать войну, когда другие способы уже не проходят. Обширные арсеналы и драконовский Погром Союза – явные инструменты войны, но тайная дипломатия, экономическое сотрудничество и пропаганда в СМИ гораздо полезнее пушек. Агенты Союза готовы применять силу, когда это необходимо, но истинное оружие Технократии – орала, а не мечи.

Если вы хотите, чтобы люди перестали резать друг друга, вы должны сделать так, чтобы они *захотели* перестать. Но некоторые люди просто не хотят. Как голодные волки, они скапливаются у ворот Технократической Утопии – отрицающие любую форму власти анархисты, расшатывающие общество изнутри (часто с помощью ИР) неформалы, готовые опрокинуть «Первый Мир» и заменить его суеверными теократиями завистливые народы, и, конечно, утверждающие себя на крови и резне порочные Исказители Реальности. Подобно гуннам, вандалам, нацистам и другим ордам, эти варвары должны быть остановлены, пока они не утопят мир в крови. Один из сильнейших позоров для Союза – начальная поддержка Нацистской Германии. Многие Технократы – особенно построители Проекта Инвиктус – следят, чтобы ничего подобного больше не повторилось. Выкорчевывание подобных ростков до того, как они укоренятся и пойдут в рост предпочтительнее любых войн.

Для этого агенты Союза проникают в правительства, экономики и СМИ. Теперь они используют эти инструменты, чтобы не дать будущим варварам получить власть. Торговля и экономические поощрения (и наказания) подвигают правительства решать проблемы с минимумом насилия, сельскохозяйственные и технологические

достижения побеждают голод и болезни, системы слежения за информацией отслеживают активность Исказителей и помогают правительственным агентам нейтрализовывать их до того, как они начнут распространяться. Что лучше всего, СМИ информируют Массы. Они учат их о науке и разнообразии, побуждают их хотеть новых и лучших вещей (вещей, которые предоставляет технократический образ жизни), распространяет пропаганду за или против определенных партий (часто являющихся какого-либо рода Исказителями Реальности) и держат Массы готовыми к войне, если это будет необходимо (при помощи боевиков и видеоигр).

Не секрет, что даже при широко распространенном процветании, в странах «Третьего Мира» живет множество людей с понятным недовольством, направленным на гипериндустриализированный «Первый Мир». Чтобы предотвратить широкомасштабную резню, некоторые Технократы применяют «защитную окраску», дабы напугать предполагаемых хищников. Используя идею, что животное, выглядящее опасным, часто оставляют в покое, эти эксперты по информации поощряют «ненастоящее» насилие по телевиденью, в кино и видеоиграх. У этого насилия три предназначения – оно заставляет «Первый Мир» выглядеть населенным кровожадными маньяками, на которых слишком опасно нападать, рассеивает позывы к насилию, возникающие, когда хищник (человек) сдерживается культурой, и создает достаточно импульсов, чтобы обратить некоторых людей в боевые машины. Практически всегда у этих машин есть цель. Агенты Технократии предпочитают держать таких людей на своей стороне, чем противостоять им.

У этого военного танца есть определенные сложные па. Как могут подтвердить Биоинженеры, чем больше вы формируете внешний вид и поведение организма, тем более непредсказуемыми становятся его мутации. Если общества – это организмы (многие Технократы верят в это), то эти мутации могут спровоцировать все те вещи, от которых они были призваны защитить. Тем не менее, жестокие бойни, называемые Первой и Второй Мировыми Войнами убедили теоретиков Союза, что бесконечные локальные конфликты, проблемы с технологиями и контркультуры предпочтительнее всемирной мясорубки. Сейчас агенты Союза развили незаметное, но сильное влияние на человечество. Те неудачники, которые оказываются в их списках смертников (или которые узнают об этих списках) не могут увидеть и не увидят того сложного танца, который исполняет Технократия. Если Союзу предстоит запнуться или пасть, то вместе с ним запнется или

падет вся современная цивилизация.

Это истинные ставки Войны Возвышения и Проекта Инвиктус: подъем – или даже выживание – человечества, или неожиданное, кровавое падение в варварство. Каждый агент Союза знает эти ставки очень хорошо. Это знание делает их великими благодетелями – и непримиримыми врагами – всего остального человечества. Военный танец не прекращается никогда.

Щели в стене

Несмотря на невероятное развитие науки и знаний, а также влияние Союза на мировые события, остаются проблемы, которые должны быть решены до того, как можно будет праздновать победу. Фракции Исказителей все еще ведут свои «магические» дела, суя нос в сложные технологии и используя, в то же время, опасные заклинания, сохранившиеся с Темных Веков. Сверхъестественные существа скрываются среди людей. Даже современная Просвещенная Наука сталкивается с новыми проблемами, а Конструкты Горизонта гибнут в осадах чудовищ, стремящихся пожрать и поработить человечество.

Многие планы уже включают в себя борьбу и с новыми, и старыми угрозами. Хоть Союз и выполнил задачи Графика по уничтожению мощи так называемых «магов Традиций», отдельные группы этих Исказителей все еще бросают вызов силе Технократии. Полностью от этих подрывных элементов можно избавиться только прямой охотой, идеологической обработкой и обучением Масс. Новые способы отслеживания Первичной Энергии показали свою эффективность в поиске многих Исказителей. Их силы уменьшаются с каждым днем, но некоторые вечно ухитряются подпортить нашу модель безопасной, статичной реальности.

Помимо Просвещенных Исказителей есть и полу- и нечеловеческие существа, которые сумели пережить

прошлые века. Хоть «чудовища» прошлого и ушли, некоторое подобие человеческого духа в этих тварях сохранилось, поддерживая их существование. Вампиры, волки-оборотни и призраки являются весьма реальной угрозой для человечества. И эта угроза должна уничтожаться при каждой возможности. Недавно Союз уничтожил одну из величайших потенциальных угроз для человечества – вампироподобное существо, обладающее невероятной силой. Это существо смогли победить только при помощи «Операции Рагнарек» - процедуры судного дня, позволяющей использовать все оружие и агентов Технократии. В случае пробуждения других могущественных Исказителей, Союз должен быть готов пожертвовать все, чтобы уничтожить их.

Худший удар по недавним работам Союза исходит, однако, от проблем с самой Просвещенной Наукой. Многие проекты требуют больше сил и внимания для завершения. Крошечные сбои разрастаются в громадные проблемы. Теория хаоса утверждает, что даже малейшая неточность в работе может породить катастрофу. Высокодетализированные процедуры современной науки слишком сложны, чтобы их можно было проследить совершенно четко и надежно, что ведет к сложностям в применении новых и более сложных приборов. Хуже того, в последнее время на квантовом уровне изменились барьеры межмировых переходов – некогда надежные Методики связи и путешествий за Горизонт или в другие миры стали или ненадежны или сложны в применении, из-за чего многие Мастера заперты за Горизонтом и находятся вне достижимости Союза. Несомненно, подрыв двух ядерных бомб в границах «духовного» космоса несет, как минимум, частичную ответственность за этот удар.

В самом Союзе скрывается коварная опухоль тайного искажения. Хоть инакомыслие, до определенного момента, и дозволяется, недавние расследования показали серьезные расхождения с Конвенциями у определенных групп. Потери среди разведчиков Покорителей Бездн повысились до почти неприемлемого уровня, Каждая Конвенция ведет собственные операции, отличные от целей Союза, как целого. Недавно завербованные агенты показывают растущую и непрослеживаемую тенденцию к скатыванию в статус изгоев, работая против очерченных установок их миссий.

Технократия установила, наконец, неоспоримый контроль над Землей. Чтобы защитить человечество, Союз сейчас должен сражаться ради сохранения и себя и мира, чтобы было чего защищать и кому защищать.

Появление Красной Звезды

Одно из небольших, но беспокоящих с недавнего времени Технократию, событий – появление в близлежащих областях космоса параллельных миров новой красной звезды. Хоть

большая часть Технократов махнула на нее рукой – новые звезды сейчас каждый день пачками открывают – именно эта вызвала определенные беспокойства, и не только среди Покорителей Бездн.

Красная Звезда выглядит как большое, тускло светящееся пятно в ночном небе, если смотреть через подходящий фильтр измерений. Исследователям параллельных миров и астронавтам пропустить ее сложно. Покорители Бездн утверждают, что никакая звезда такой величины не могла быть пропущена при предыдущих картографированиях звездного неба подизмерений. Такое чувство, что звезда просто появилась однажды ночью, заняв заметное место.

Что хуже, Покорители Бездн не были способны исследовать природу этой звезды. Обычно такое необычное событие немедленно собрало бы исследовательскую команду, чтобы каталогизировать и изучить новый (и, несомненно, близкий) объект. Но недавние проблемы с космическими полетами и наукой межпространственных перемещений сделали невозможными такие экспедиции. В лучшем случае, Покорители могут надеяться лишь на запуск беспилотного зонда для сбора информации.

Наверное, самые странные предупреждения исходят от - представьте себе - Статистиков Итерации Икс. Те немногие, что заинтересовались звездным феноменом, уверенно утверждают, что неожиданное и резкое появление красной звезды предзнаменовало несколько значимых событий – пробуждение повелителя вампиров, недавние технологические проблемы Союза и гибель большей части инфраструктуры Традиционалистов. За ними последовали меньшие, но паранормально значимые события. Связывание красной звезды с этими событиями смахивает на астрологию суеверов, конечно, но некоторые теоретики утверждают, что звезда проявляет необычные свойства. Помимо испускания света и тепла, более широкие спектральные анализы показывают, что звезда оказывает некое энергетическое воздействие на кварки и суперструны, воздействуя на базовые элементы космоса. Анализы показывают, что она приближается к перемещению по фазе

в наш реальный космос, как бы пытаясь появиться в ночном небе материального мира. Истинное значение этой ситуации все еще неясно, но, судя последним событиям, хорошего в нем ничего нет.

[1] — Описывается в книге Technomancer` s Toybox на странице 57. [Наверх]

[2] — В Библии Сатану называют князем мира сего. [Наверх]

[3] — Династия американских нефтедобытчиков.

Глава 4: Протоколы

Ты — слух, тебя будут узнавать только как дежа вю и так же быстро забывать. Ты не существуешь; ты даже никогда не рождался. Твоё имя — анонимность. Твой родной язык — молчание. Ты уже не часть Системы. Ты над Системой. Под ней. Позади неё. Мы — «они». Мы — «те». Мы — Люди в Чёрном.

- Агент Зед, Люди в Черном.

Укрепляя границы реальности

Мы – лучшая, последняя и единственная линия обороны. Мы работаем втайне. Мы обитаем в тенях…
И мы носим черное

– Агенты Джей и Кей, музыкальное видео Люди в Черном.

Миру нужны правила – альтернативой является хаос. Века назад Орден Разума попытался поспособствовать созданию мира, где «люди были бы сами себе хозяевами». Сейчас Технократия обитает в результате, сражаясь, чтобы

защитить мир, где человек мог бы жить в безопасности. Хоть Массы и научились защищать собственные повседневные законы, Технократии все еще приходится связываться с угрозами, которые эти законы не могут… или не желают… распознать.

Союз учился на веках прецедентов. В Темных Веках маги-суеверы открыто предупреждали «объекты» об опасностях сверхъестественного мира. Но хоть маги и имели немалую выгоду от договоров, начался порочный круг. Укрепляя идею существования оккультного мира – и что он представляет активную угрозу – они только делали эти угрозы сильнее. В наши современные дни, агенты *должны* скрываться и работать в тенях. Технократия правит в серой зоне между светом и тьмой.

Протоколы говорят, что Отряд Технократии может и не может делать на задании. Все агенты должны помнить, что Технократия не является официальным правоохранительным агентством. Хоть ячейки граждан и есть в ФБР, ЦРУ и других подобных обществах, большая часть Технократов не размахивают значками, получают ордеры на обыск и защищают повседневные законы. Любой Технократ, игнорирующий ограничения команды, может поставить под угрозу всю обширную тайную организацию Союза не хуже, чем маг-исказитель. Для поддержания режима секретности, Технократия должна следовать собственным внутренним законам.

И, наконец, за последний век Союз превратился в огромную пирамидальную структуру, следящую за всем миром, как извне, так и изнутри. Структуры и система удерживает всех на месте. С вершины столетиями живущие Старые Мастера следят за миром. Внизу Технократию поддерживают тысячи Отрядов, окруженных веками прецедентов, политики и протоколов.

Наша Просвещенная меритократия

На протяжении всей зафиксированной истории и, по-видимому, с конца неолита в мире были люди трех сортов: высшие, средние и низшие.

– *Эммануэль Гольдштейн, Теория и практика олигархического коллективизма (в романе Оруэлла «1984»).*

Союз Технократии – тайное общество, посвященное продвижению простой цели: Один Мир, Одна истина, Одна Реальность. Для чужаков, он возвышается, как огромный монолит, отбрасывающий свою тень на все, что его видит. Для его членов, это тайное общество веками создававшееся для распространения влияния технологической элиты. Большая часть агентов видят Союз не столько монолитом, сколько пирамидой, которую с вершины обозревает недреманное око. Каждый агент должен знать свое положение в этом здании, от основания и до вершины.

Структура

Величайшая сила Союза находится у основания пирамиды, где непросвещенные граждане поддерживают весь Союз. Бесчисленные плечи несут эту невероятную тяжесть. Их верность обеспечена Социальной Обработкой, и многие из них обработаны так, что могут видеть действие Просвещенной Науки и не создавать Парадокс. Множество граждан изолировано от остального Союза и организовано в ячейки по пять или четыре человека, терпеливо ожидающие активации. Либо же они могут вести обычную жизнь и заниматься бизнесом или работать на государство, не подозревая, что частично они работают на Союз. Все они жизненно важны для идущей войны.

Если гражданин Возвышается или может стать выдающимся гражданином, то он переходит в ряды постоянных сотрудников. Верные союзники направляются на боевые действия на постоянной основе. Хоть работники

проявляют лишь небольшие способности к Просвещенной Науке, они образуют вспомогательный персонал, жизненно важный для многих Конструктов Передовых Линий. Многие из них способны лишь на азы Вдохновенной Науки (то есть, на Эффекты, требующие первого или второго уровня Просвещенности). Несмотря на это, они становятся идеальными управляющими для ячеек граждан. Обычно, они любят показывать свою верность при работе с высокоранговыми агентами. К сожалению, излишне старательные граждане или работники часто именуются собратьями-агентами «пролами».

После многих лет службы, работник может подняться до уровня Просвещенных, присоединяясь к Технократам после самых разных жизненных перипетий. Некоторые из них – исцеленные Исказители Реальности, прошедшие суровое переобучение преступники, спасенные от сумасшествия. Другие – добровольцы-рекруты, готовые защищать человечество от безумия оккультного мира. Технократ, способный применять больше, чем несколько простых легких Методик – ценный союзник. Это уже перспективный агент.

У каждой команды агентов есть Наблюдатель, который отсылает их на задания, работать на пользу Союза. Наблюдатель может быть из любой из Пяти Конвенций, но, обычно, выбирается тот, кто опытен в определенной сфере. Представители НМП работают со шпионажем, Биоинженеры наблюдают за заданиями, в которых миру угрожает опасная форма жизни. В миссиях, связанных с Барьером, доминируют Покорители Бездн. Представители Синдиката управляют наиболее доходными миссиями, а офицеры Итерации Икс великолепны при проведении хирургически точных ударов. Также, любой Отряд может заручиться поддержкой координатора – агента, использующего Методики Связей для поддержания связи и проведения разведки для команды.

Наблюдатель, также, обязан отчитываться перед местным Симпозиумом – группой экспертов, разрабатывающих планы для работы на определенных местах. Этот управляющий орган состоит из представителей каждой из Пяти Конвенций. Когда агента – или Отряд – вызывают на ковер, объяснять, что произошло на миссии, то это означает, что что-то очень сильно пошло не так и кто-то получит на орехи… очень сильно. Эти управляющие обычно принимают решения, основываясь на годах собственного опыта. Поэтому мы называем их всех экспертами.

Начальство Симпозиумов, в свою очередь, настолько далеко от Передовых Линий, что у него бывают проблемы при прямом общении с агентами. В любой области будет достаточно высокопоставленных Технократов, которые будут ожидать регулярных докладов о достижениях от местных Отрядов. На Горизонте Мастера оперируют огромными потоками данных и информации. Для них не существует отдельных проблем – только опасные тенденции и плохо продуманная стратегия.

Истинная власть в Конструктах Горизонта гораздо более пугающа. Она известна, как Контроль – дух машины, коллектив, поддерживающий порядок. Контроль представляет собой власть в Технократии, что превыше Отрядов и Симпозиумов. Связанные с ним люди постоянно

меняются – то же происходит с его коллективной личностью. Он может видеть глазами Стражей, наблюдать через телевизоры и видеокамеры Передовых Линий, говорить и действовать как коллектив через стены Комнаты 101, проанализировать до Симпозиума любой доклад или управлять любой техникой в пределах его сферы власти. Контроль может вмешаться в любое время и в любом месте.

Вдали от Передовых Линий, пребывая в совершенных раздумьях среди Глубокого Космоса, Внутренний Круг Технократии изучает данные, собранные Контролем и Мастерами. Огромные объемы информации влияют на График – генеральный план Внутреннего Круга для Союза. Каждые 15 лет, основываясь на данных предыдущих операций и анализов, создается новый График. Решения находятся под влиянием Принципов Дамиана – документа, содержащего величайшие идеалы Технократии. Упрощенная его версия распространена по всем Конструктам Горизонта. К счастью, агентам Передовых Линий приходится работать в любой момент времени лишь с ограниченным числом этих целей.

Сколько я знаю *на самом деле*?

Было бы легко распределить всех Технократов по четкому табелю рангов, разложить по разным полочкам Просвещенных и непросвещенных агентов, провести различия по уровню мастерства и наполнить игру терминами, вроде «Техномагия» и «вульгарные процессы».

Но, как и большая часть других магов, Технократы не всегда знают о Просвещении и метафизике магии. Большая часть Технократов низшего и среднего уровней твердо уверены, что они просто знают о возможностях науки, которые не известны другим людям. Конечно, есть и другие великолепные ученые… но если вы один из тех немногих, кто может делать *это*, то вы просто обязаны быть выше.

Потому, большая часть Технократов не может указать на разницу между Просвещенным агентом и непросвещенным, если не проводить различие по способностям к Просвещенной Науке. Даже некоторые непросвещенные агенты могут использовать некоторые Технократские Приборы и Методики (смотрите «Выдающиеся Граждане» ниже), размывая границы еще сильнее. Потому, Просвещенность не является обязательным требованием для развития в Союзе. Некоторые Просвещенные агенты остаются на низших уровнях всю свою жизнь, а некоторые выдающиеся граждане занимают посты незначительной управленческой важности. Просвещенность требуется только для высокопоставленных лиц.

Только высшие уровни Технократии, что наиболее глубоко вовлечены в эфемерные исследования, едва начинают понимать лежащую в основе метафизику – что Технократы меняют реальность своими действиями, а не просто действуют в соответствии с объективной реальностью. Именно с этих лидеров начинается деление на Просвещенных и непросвещенных, и растет понимание Эффектов Парадокса. Для всех остальных в Союзе, они – просто тайное собрание лучших умов человечества, защищающих мир и использующих технологии, настолько опережающие свое время, что они иногда ломаются,

выходят из строя и ведут себя странно. Что же до «Исказителей Реальности»… наука найдет способ классифицировать и справиться с ними!

Ранг

В пределах Союза ранг дает привилегии. Говоря вообще, в Союзе официально признано пять главных уровней Просвещенности. В некоторых Конвенциях и Методологиях есть дополнительные системы ранжирования, но, с точки зрения Отрядов Передовых Линий, пяти уровней власти более, чем достаточно. Терминов может быть очень много, н, к счастью, Башня из Слоновой Кости предоставляет множество данных…

Внутренняя структура Технократии

Чтобы разбираться в многочисленных рангах нашего Союза, мы создали набор стандартизированных терминов, описывающих ранги. Агентам рекомендуется использовать эти «пять степеней Просвещенности» при работе с ведомствами нашего общества.

• *Граждане*

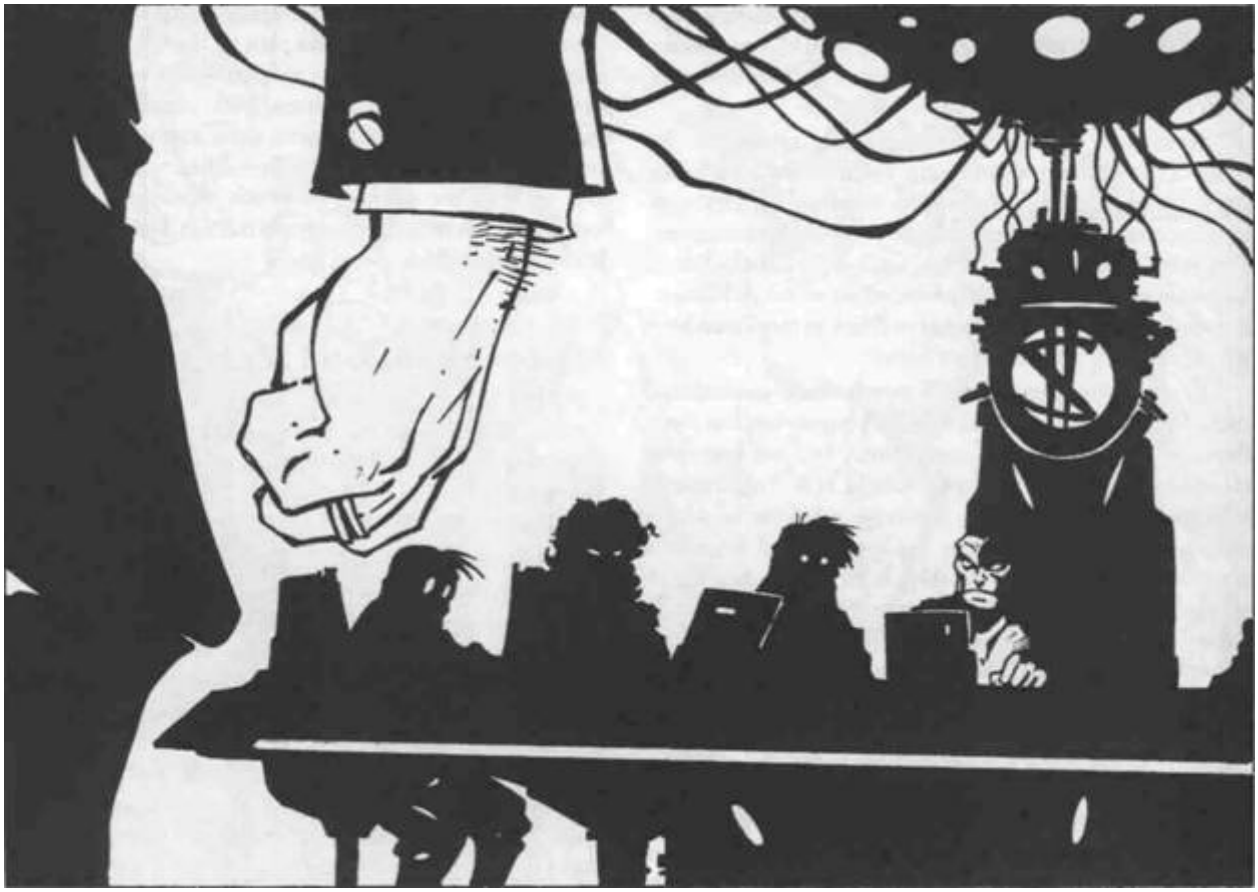
Устойчивость нашего порядка зависит от усердия наших непросвещенных собратьев. Термин «Гражданин» - это способ почтительного обращения к этому персоналу. Термин «Прол» деморализующ и неприличен. Этот класс состоит из:

- *Техников* Биоинженеров
- *Товарищей* Итерации Икс
- *Сторонников* Нового Мирового Порядка
- *Поставщиков* Синдиката
- *Десантников и Механиков* Покорителей Бездн

•• *Низшие агенты (или «Работники»)*

Как только гражданин обретает способности к Вдохновенной Науке или использованию определенных

Приборов, он может быть нанят на место агента низшего ранга и назначен на работу в местном Конструкте. Обычно, наиболее развитые агенты этого уровня знакомы лишь с начальными Методиками. Для поддержания на местных фронтах иллюзии того, что они Спящие, работающие полный рабочий день, мы аккуратно используем термин «Работник».



- Биоинженеры набирают *Уличных Агентов* и *Рекрутеров*.
- Итерация Икс обучает *Шифровальщиков*.
- НМП опирается на *Людей в Черном* (или «Черные Костюмы»).
- Синдикат нанимает *Сотрудников* (или «Фокусников»).
- Покорители Бездн продолжают обучение своих *Кадетов*.

••• *Просвещенные («Агенты» или «Оперативники»)*

Умелые Просвещенные оперативники становятся нашими агентами через несколько месяцев (или лет) тренировок. Работник, выказавший верность своим служением

Конструкту, или хорошо себя показавший, может, впоследствии, быть приписан к той же команде или Отряду.

- Биоинженеры способствуют высокообразованным *Студентам*.
- Итерация Икс действует через свои *Опоры*.
- НМП управляет *Оперативниками*, *Репортерами* и *Людьми в Сером* (или «Серыми Костюмами»).
- Представители Синдиката примеряют роли *Проверяющих* и *Управляющих*.
- Покорители Бездн выпускают *Испытателей*, *Ученых* и *Охрану*.

•••• *Эксперты (или «Наблюдатели»)*

Эксперты или напрямую работают с Отрядами, управляют Конструктами или служат представителями для Симпозиума.

- Биоинженеры работают *Лаборантами-Исследователями* или *Старшими Исследователями*.
- Итерация Икс высылает *Программистов*.
- НМП опирается на *Аналитиков*.
- *Председатели* возглавляют корпорации Синдиката.
- *Командоры* ведут Покорителей Бездн.

••••• *Мастера*

Группа Мастеров может напрямую следить за опасной географической зоной. Также, Мастера могут следить за нами при помощи Контроля, группового разума, доступного любому Технократу этого уровня. Сильнейшими властями в нашем Союзе являются:

- *Руководители Научно-Исследовательских Работ* Биоинженеров.
- *Инспектора* Итерации Икс.
- *Привратники* и *Люди в Белом* (или «Белые Костюмы») НМП.
- *Вице-президенты* Синдиката.
- Члены *Комитета Расчетов Физики Пространств, Управления и Обучения* Покорителей Бездн (или КРФПУО).

Принципы Дамиана

На все уровни нашего обширного общества оно распространяет цели, общие для всех внутренних фракций. Наиболее важный набор протоколов в Технократии – шесть «миссий организации», известные как Принципы Дамиана. Технократы создали этот документ в конце 19 века, когда Союз развился из тайного общества Просвещенных в тайную организацию технологической элиты. Шесть Статей Принципов до сих пор провозглашаются на форумах и Симпозиумах по всему миру. Технократы регулярно к ним обращаются - начиная от строгих встреч Внутреннего Круга и заканчивая мелкими ссорами в Укрытиях Передовых Линий.

Дамиан, Просвещенный чиновник, создавший этот документ, провел пять лет на Симпозиумах Башни из Слоновой Кости, чтобы создать окончательный вариант, который бы приняли все пять фракций. Офисные работники теперь называют его в шутку «святым Дамианом». Редкий Технократ с тех пор мог убедить пять Конвенций придти к соглашению по одному вопросу, не говоря уже о шести. Редакции Принципов выходят каждый год, но не без жарких политических дебатов. Ни один Технократ не делал большего для принесения порядка в Союз… и не создал, в то же время, столько политического хаоса.

Как и любой другой свод базовых правил, Принципы Дамиана регулярно нарушаются. Всякий, кто работает в крупной корпорации, знает, что проще обойти законы компании, чем изменить их. Неважно, что высшие лидеры могут говорить о «доминантной парадигме» или «чистом видении» - работники все равно будут применять их согласно ситуационной этике. Аналогично, если Симпозиум решит раздавить непокорный Отряд, он истолкует Принципы Дамиана так, как понадобится. Таким образом, по какую сторону Раскола вы не находитесь, изучение Шести Статей и обдумывание их необходимо для выживания.

Статья Первая

Неси во вселенную стабильность и порядок. Предсказуемость рождает безопасность. Как только будет открыто все и познано все, будет достигнуто Единство.

Безопасность и порядок – лозунги Технократии. Теоретически, как только все в мире будет познано и каталогизировано, Конфликт Восхождения будет завершен. Кроме того, каждое открытие, сделанное вне известного нам мира, увеличивает эту власть. На практике, конечно, упорядочивание всей вселенной – дело, достойное Геракла, но Союз должен к тому стремиться. У каждой миссии должен быть приоритет. В данный момент, проектам, поддерживающим Первую Статью дается высший приоритет.

Технократия не может подчинить, подкупить и классифицировать все, поэтому каждая Конвенция следует собственной интерпретации слов «Неси во вселенную стабильность и порядок». Шесть простых слов порождают огромное количество толкований. За Горизонтом Технократия пытается изучить каждый внеземной феномен, который встречает – там порядок приходит с пониманием. На Горизонте порядок – очень относительная вещь. Статистики пытаются предсказать будущее абсолютно точно, а ученые пытаются достичь наилучшего понимания вселенной – наилучший порядок есть результат наилучших теорий.

Для Отрядов Передовых Линий бессмысленны оба этих подхода. Подобные идеи хороши в теории, но ползут по швам на практике. Если в вашем городе появляются культы странных чудотворцев, никого не беспокоят абстрактные математические определения. Реальность должна быть изучена, сохранена и поддерживаема. Высокопоставленные Технократы не встречаются со сверхъестественными угрозами едва не каждый день, потому и не представляют их опасности. Таким образом, иногда агенту приходится действовать по собственной инициативе. Если их на этом поймают, они начнут кивать на Первую Статью.

Для молодого Отряда Первая Статья узаконивает каждую пытку уничтожить Часовню, каждую попытку расширить фронт Технократии и каждую экспедицию по сбору

информации об оккультном, неведомом или незримом. И, наоборот, для Технократа Горизонта порядок определяет Наблюдатель Отряда, и местный Симпозиум… что увеличивает Раскол между теорией и практикой все сильнее.

Статья Вторая

Убеждайте Массы в благодатности науки, торговли и политики, а также силы рациональности. В нашей Утопии конфликты и страдания будут повержены.

Для выполнения задачи, описанной в первом предложении, сильно напрягаться не надо. Наука стала религией 20 века. Ученые и другие эксперты – ее высшие жрецы. Лабораторные халаты – еще один вариант мантий и ряс. Технократия – это путь мира.

Нужны доказательства? В так называемом «реальном мире» Технократии статистика принимается как факт. Все новости считаются объективными. Работники корпораций оправдывают свои действия графиками и повышением

доходов, а не человеческим фактором. Большая часть больных предпочитают результаты тестов разъяснениям врача. Народы Первого Мира обрушивают «умные бомбы и хирургические удары» на страны Третьего Мира, причиняя приемлемые «сопутствующие потери». Большая часть граждан уважают компьютеры, словно те могут работать независимо от программировавших их людей. Для всего этого не нужно обширное тайное общество – это мир, который желает человечество.

Достичь исполнения второй половины Второй Статьи не настолько просто. Когда Технократия выиграла Войну Восхождения, она задумала утопию, где не будет страдания и конфликтов. Но чью утопию она пытается создать? У Конвенций представления об утопии разные, но ни часто работают ради общих целей. В ответ на внутренние разногласия, Союз создал еще больше колоний в Глубоком Космосе за последние 10 лет. Их цель – построение работающей модели идеального общества. Если Мастера Технократии, как утверждается, смогут создать чистую модель идеального общества, то шансы повторить ее в реальном мире возрастают. К сожалению, в неудавшихся колониях конфликты и страдания весьма обычны. Когда агентов посылают в колонии для проведения быстрой кампании «укрепления реальности», они проклинают Вторую Статью.

Статья Третья

Поддерживайте Барьер и Горизонт. Те, кто безнаказанно открывают врата, угрожают стабильности нашего мира. Неконтролируемые порталы тоже позволяют внешним силам, таким как Нефанди, проникать в наш мир. Такого происходить не должно.

Защита Земли – дело серьезное. Союз старается изучать сколько возможно площади мира, чтобы отслеживать инопланетные и иномировые угрозы. В то время, как некоторые фракции Союза изучают (или уничтожают) все, что они не понимают, новые угрозы постоянно проникают на Передовые Линии. Поскольку агенты не могут быть

повсюду, укрепление Барьера – надежнейший способ поддержания прочности реальности, чего и желает человечество. В конце концов, Барьер и Горизонт никогда не «изобретались» Технократией. Их создал консенсус человечества, а Союз просто укрепил эту веру.

Всякий, кто способствует и подстрекает к призывам угроз из-за Горизонта – опасен для человечества. Фраза «хаотические лица, открывающие врата» описывает наиболее опасный тип Исказителей Реальности. Неавторизованные контакты между этим миром и другими реальностями запрещены… и караются. Согласно Третьей Статье, любой общающийся с мертвыми Эвтанатос, призывающий духов Толкователь Грез, и поклоняющийся ложным богам культист считается преступником против реальности. Походы против таких Исказителей получают высший приоритет. Координатор, цитирующий Третью Статью («В нашем измерении брешь! Иномировое вторжение неизбежно!») может подвигнуть любой Отряд драться, как никогда.

И Технократия, и Традиции видели альтернативу этому протоколу. Столкновения 1940-х и 1950-х заставили Союз значительно переработать эту Статью. Девять Традиций и Пять Конвенций работали вместе, отражая Вторжения Нефанди во время Второй Мировой, но «измеренческая статья» гарантирует, что такой тип альянса больше не потребуется.

Статья Четвертая

Изучайте природу вселенной. Знание должно быть абсолютом, или хаос поглотит все. Базовые силы вселенной не должны быть оставлены на волю непознанного.

Четвертая Статья написана, преимущественно, ради научных и исследовательских Конвенций. Война Восхождения ведется не только черными вертолетами и агентами-киборгами. Технократия не может управлять тем, что не может понять. От научных институтов НМП до изолированных лабораторий Биоинженеров, Технократы пытаются создать научные модели, которые полностью

описывают научный мир. К этой цели стремятся все Конвенции. Программисты-философы Итерации Икс обсуждают устройство мира с не меньшим жаром, что и менеджеры Синдиката или исследователи Покорителей Бездн.

Если эти модели не могут быть переделаны под описание мира, то под абстракции Технократии должен быть изменен мир. Другая интерпретация этой Статьи указывает на уничтожение того, что не может быть классифицировано. Субъективность истины позволяет войти в наш мир всему. Любая попытка довести мир до его основ повышает шанс человечества на выживание. К сожалению, конфликты в Союзе не дают интерпретации одной Конвенции подавить все остальные. Фактически, Технократы часто ограничивают мир вне Союза, чтобы погасить пламя политических конфликтов внутри него. В результате, Статья, ориентированная на познание, воспринимается как призыв к оружию.

Многие Технократы используют эту Статью для поддержания одной традиции, происхождение которой восходит к 15 веку. Одной из причин основания изначального Ордена Разума было сдерживание угрозы Плети, которая сейчас известна как Эффект Парадокса. Документирование и упрощение науки, общества и технологий предполагает понижение уровня хаоса. В конце концов, «аномальные проявления» и вульгарные создания часто появляются, когда сверхъестественный или оккультный мир черпает силу из страхов или поклонения смертных. Согласно одной теории, как только мир будет упорядочен, изучен и приемлем по стандартам Масс, то Парадокс больше не будет угрожать миру. Это хорошая идея… жаль, что она не работает.

Статья Пятая

Уничтожайте Исказителей Реальности. Их безрассудство угрожает нашей безопасности и нашему продвижению к Единству.

Фраза «Исказители Реальности» содержит два самых спорных термина в Принципах Дамиана. Никакие правила не уточняют этот термин – Наблюдатели должны определять эту угрозу в зависимости от случая. Величайшая угроза исходит от магов, служащих чистому хаосу или разрушению – Мародеров и Нефанди. Второй по значимости грозой является маг, который слишком часто использует вульгарную магию. Во все прочих случаях, уничтожить все сверхъестественные существа в мире невозможно… пока. До тех пор, Технократия должна выставлять приоритеты своим кампаниям по укреплению реальности.

Конечно, тут существуют двойные стандарты. Любой воистину одаренный Технократ – тоже выделяется из реальности. Он просто делает это более приемлемо. Любая значительно развитая технология вызывает парадокс так же, как и любая другая магия. Для заблаговременной защиты от отдачи Симпозиумы не поощряют Отряды, которые не могут действовать в рамках. Отряды, которые «угрожают безопасности Союза» заслуживают наказания не меньше, чем Исказители, которых наказывают они.

Поборники Погрома очень серьезно относятся к глаголу «уничтожай», приравнивая его к глаголу «убивай». Но политическое напряжение не дает этой традиционной интерпретации доминировать слишком долго. Агенты НМП утверждают, что Исказители могут быть «уничтожены» перевербовкой, тюремным заключением или уничтожением их ресурсов. Жестокие Технократы считают этот вариант слабостью, утверждая, что это подрывает Войну за Реальность. Другие совсем отказываются от спора, утверждая, что первые четыре статьи важнее.

Статья Шестая

Следи за Массами. Защищай их от самих себя и других.

Шестая Статья – очень расплывчата, и позволяет всякому, кто объясняет альтруизм с рациональной позиции, оправдать любые своекорыстные действия. Первая половина Шестой Статьи с недавних пор немало обсуждается, особенно в Башне из Слоновой Кости. «Теория

усиления» Теренса Уайта привела ученых на опасные пути дебатов. Если Технократия усилена консенсусом пяти миллиардов человек, то не получается ли, что отара пасет пастуха? Кто кого контролирует?

Вне зависимости от ученых дебатов, если человечество не может защитить себя от растущей мощи оккультизма, то когда законы реальности начинают гибнуть, Союз должен вмешаться. Несмотря на идеализм и идеологию, Отряды защищают Массы любыми способами, какие их лидеры посчитают разумными. Конечно, фраза «защищай их от самих себя» срывает изначальные цели Ордена Разума, но Конструкты, процветающие благодаря такой политике, редко утруждают себя жалобами на нее.

Погром

В течение столетия одно политическое движение стремилось использовать Пятую Статью на всю катушку. Это Погром – идея, согласно которой, любой маг, не работающий активно на Технократию, должен быть уничтожен. Не каждый Технократ верит в необходимость этого, но когда присутствие сверхъестественного становится слишком явным, то шансы восстановления этой политики в правах растут.

Конечно, многие маги Традиций не ведают об этой политике. Война Восхождения – это больше, чем «злые Технократы», пытающиеся уничтожить все, что они не понимают… пока Технократия меняет свой коллективный разум. Забавно, но единственное, что может вернуть в моду идею о подобном геноциде – важная победа Девяти Традиций в Войне Восхождения. В 1997 один малоумный Кабал пытался низвергнуть один из Конструктов Горизонта с небес. В результате на Передовых Линиях началась кровавая бойня, продлившаяся многие сутки.

Всякий раз, как Кабал Сирот устраивает налет на Укрытие, или малоумная Часовня наносит удар по фронту Технократии, поддержка Погрома растет. Некоторые наиболее военизированные Отряды держат свои войска в постоянной готовности, когда начинаются проблемы, и ждут, когда Традиционалисты начнут атаку. На терроризм надо отвечать справедливостью. Выбор, в общем-то, действительно за Традициями. Выбор прост – подчинение или гибель. На каждое действие есть аналогичная и противоположная реакция, и схватки в войне за реальность – не исключение.

Графики

От идей нет большого проку, если их нельзя разделить на несколько меньших, поддающихся измерению целей. Война Восхождения не будет выиграна завтра. Идеалы Принципов Дамиана со временем прояснялись, но способы достижения их – другой вопрос. Начиная со Съезда Башни из Слоновой

Кости в 1325 Технократия и ее предшественники время от времени собирались, чтобы решить, каковыми должны быть эти меньшие цели. Результатом стали серии планов, известные как Графики.

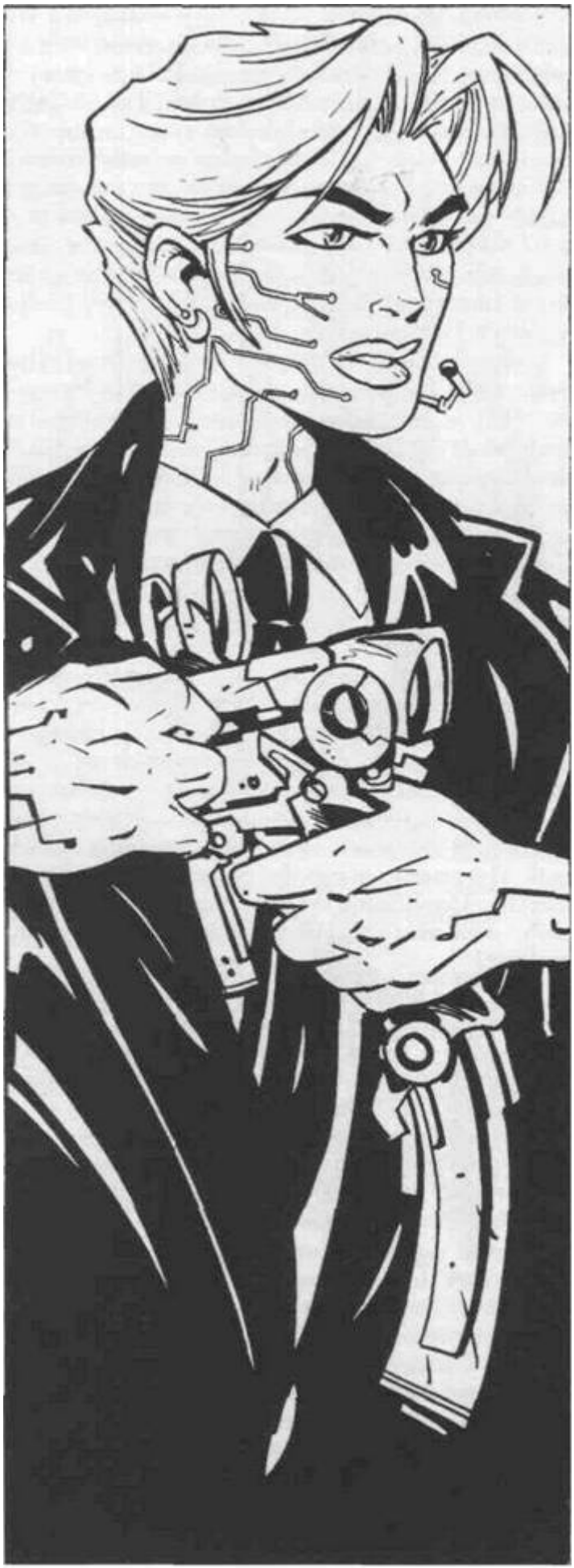
Хоть эти планы и меняются, ассамблеи для обсуждения Графиков собираются с точностью часового механизма. Представители Конвенций собираются каждые 15 лет для создания основ новых Графиков – но рождающиеся в результате споры могут длиться годами. Затем, Внутренний Круг сводит результаты в общие цели организации. Любой, кто заседал в совете директоров корпорации, знает глупость построения далеко идущих планов. Даже прожившие сотни лет Просвещенные оперативники с трудом могут следовать планам встреч. В результате, большая часть агентов Передовых Линий остаются занятыми в кампаниях по укреплению реальности, оставляя идеологию тем, кто сидит наверху.

Пропаганда: Старые Мастера

Технократия базируется на общих идеалах и голом идеализме… равно как и мощи для их поддержания. К сожалению, Союз может быть безжалостен как в залах заседаний, так и вне оных. Если Технократия – это огромная пирамида, то технократы высочайшего ранга являются ее глазами, обозревающими реальность с вершины. Если Глазам Пирамиды не хватает дальновидности, то Союз слеп по отношению к проблемам, окружающим его. Поэтому, Старые Мастера всегда бдят.

Согласно базовой информации о Технократии, ни один конкретный документ не содержит описание Графика Старых Мастеров. Соответственно, «базовые ценности» Союза всецело существуют лишь в воображении. Ходят легенды об огромной комнате в ином измерении, в центре которой находится многомерный многогранник. Вокруг него собрались Глаза Пирамиды. По мере обсуждения ими философских вопросов, согласие добавляет структурности форме. Разногласия разрывают ее. Для ордена, построенного на определимом, подобная практика кажется

ересью. Тем не менее, у агентов Передовых Линий нет иного выбора, кроме как верить в удобную историю.



Новообращенным агентам говорят, что Старые Мастера размышляют в своем изолированном измерении над этим идеальным образом. Помимо всего прочего, эта история является отличной пропагандой. Предположительно, идеи (в «чистой форме») к которым они пришли, затем разделяются на пятилетние планы, региональные цели, статистические модели и так далее. С этого момента Симпозиумы разделяют эти задачи на собственные локальные планы, а Наблюдатели планируют миссии для достижения определенных целей. Никто этой ловкости рук не замечает, но сверху вниз продолжают спускаться приказы. Неудивительно, что столько нетерпеливых агентов просто хотят убивать…

Цели Конвенций

Каждой Конвенции тоже надо смотреть за

горизонт, устанавливая приоритет для наиболее важных идеалов и уточняя детали наиболее амбициозных целей. Естественно, поскольку агенты Передовых Линий не могут регулярно общаться со Старыми Мастерами, идеализм Внутреннего Круга далек от реалий Передовых Линий. Для исправления этой проблемы, каждая Конвенция выпускает свой собственный внутренний График, который проще документировать. Местный Симпозиум может сослаться на любую из этих целей, как приоритетную в вашей местности, хотя реальность может быть и иной.

Итерация Икс: Итерации Икс исторически принадлежали многие из наиболее амбициозных целей пяти Конвенций. Некоторые, вроде изобретения «вечного двигателя», никогда не были достигнуты. Многим Отрядам нет никакой нужды в современном святом Граале Конвенции Шестеренок – Великой Теории Поля. Ученые Итерации Икс пытаются категорировать и классифицировать всю материю и энергию, включая незримые энергии, паранормальные проявления и прочие силы, воздействующие на наш мир. По той причине Отряды просят докладывать обо всех событиях, не укладывающихся четко в эту модель. Теоретически, любое энергетическое поле, которое Технократия не может понять (или контролировать) будет уничтожено.

Хоть первые цели и, преимущественно, теоретические, уничтожение магов-исказителей – другой вопрос. Среди агентов низшего уровня и высокопоставленных мастеров Конвенции Шестеренок существует сильное движение за возобновление Погрома. Конечно, не каждый киборг стоит за геноцид, но это политическое движение – сильнейшее в их Конвенции. У пехотинцев мало иных назначений, кроме войны, а мастера (отдалившиеся от повседневных забот) могут формально записать во враги всех магов-исказителей. Когда шпионаж и расследования не приносят плодов, Итерация Икс активно голосует за необходимость карать преступления против реальности смертоносным насилием. У Итерации Икс есть и более философские цели (вроде развития человеческого сознания), но эта наиболее заметна.

НМП: Наиболее идеалистичная цель Парней в Черном не связана с настоящим, но с прошлым. Странно, но уточнение истории может быть не менее сложно, чем правление над сегодняшним миром. Башня из Слоновой Кости десятилетиями пыталась создать одну стандартную историю Технократии, но ни у кого этого до сих пор не получилось. Эта цель не только требует от ученых игры в политические игры с мастерством Макиавелли, но и подменять и вносить правки в исторические записи. Тысячи исторических записей о тайной истории Земли были потеряны с течением времени… хотя у некоторых профессоров есть потрясающая способность время от времени находить (или переписывать) их.

Отряды больше заняты в делах, связанных с сегодняшним миром – в частности, с перевербовкой магов-исказителей. У Конвенции Плаща и Кинжала есть древнее правило – «Никогда не уничтожай того, что соблазнить». Любой похищенный маг, который может быть должным образом обработан – серьезная победа в Войне за Реальность. Конечно, эта цель расходится с установками Итерации Икс, что приводит к яростным спорам в Укрытиях индустриализированного мира.

Биоинженеры: Проект Генома Человека – долгосрочный проект, длящийся уже 30 лет. Биоинженерам пришлось немало постараться, чтобы собрать генные образцы граждан индустриализированного мира. Эта цель подпадает под принцип «познания всего мира». Помимо самого изучения генома человека, Биоинженеры надеются выделить биологические факторы, ведущие к Просвещению, и раскрыть причины образования геномом человека разума и сознания.

Что делать с этой информацией – совсем другой вопрос. Заботящиеся о безопасности ученые утверждают ее полезность для поиска по генетическому коду, позволяя правителям реальности следить за Массами через их «код гаттаки[1]». FA C ADE Инженеры выдвинули идею использования этой информации для идеального клонирования. Они могут подменить любого преступника

против реальности в течение недели, если понадобится. Некоторые указывают ценность использования генной информации для составления прогнозов – не только для составления психологических портретов предполагаемых преступников, но и для помощи в составлении будущих Графиков. В целом же, эти идеи ведут к другой популярной цели – клонированию и опытам на генах среди Масс.

Синдикат: Один из наиболее долговременных планов Синдиката – концепция общества без наличных денег. По многим параметрам, эта концепция не менее умозрительна, чем Проект Генома Человека или Великая Теория Поля. У этого плана есть некоторые свойства, готовые к немедленному применению, вроде отслеживания и наблюдения за активностью Спящих, но какую экономическую утопию должен создать Синдикат? Согласно большинству теорий, этот план даст Корпоративной Конвенции полный контроль над мировыми финансами, переведя Технократию на позицию непоколебимого превосходства. Если проще, он позволит Синдикату отслеживать или контролировать любые финансовые операции.

Если НМП известен своим идеализмом, то Синдикат – очень прагматичная организация. Например, эта Конвенция извлекает прибыль из любой операции Технократии. В целом, их бухгалтерские методики опираются на прозрения более эзотерические, чем стопка Герметических манускриптов, но каждый представитель Синдиката в Симпозиуме будет оперировать объемами доходов их района, чтобы оправдать широкий набор меньших целей. Этот прагматизм противопоставляет Синдикат четырем другим Конвенциям, но если не преследовать эти цели… как думаете, что будет, если Технократия обанкротится?

Покорители Бездн: Пусть ученые и политики обсуждают судьбу так называемого «реального мира». Покорители Бездн всегда были далеки от подобных мелких устремлений. Война Восхождения будет пустой тратой времени, если Пустотники не смогут поддерживать и укреплять Барьер реального мира. Их График содержит

серию простых задач по планомерному укреплению этой всемирной стены. Конечно, если эти цели будут достигнуты, только Покорители смогут использовать «проходы» в этой защитной системе.

За пределами физического мира целью Покорителей Бездн является устроение еще большего числа Конструктов Горизонта, колоний и дальнейших исследований. Одна из наиболее важных «космических гонок» не затрагивает звездных систем или Глубокого Космоса. Изучение Цифровой Сети жизненно важно для защиты Технократии. Как только все пользователи будут отслеживаемы, наблюдаемы и управляемы (при необходимости) Сеть будет величайшим ресурсом для человечества… либо же, наиболее опасной для Технократии дистопией[2].

Укрепление ВАШЕЙ реальности

Эти идеи – наиболее часто упоминающиеся в Графиках. Но не думайте, что они там – единственные. Рассказчики могут использовать свою волю для придумывания других долгосрочных планов. Как бы то ни было, используйте приведенное выше в качестве образцов, но адаптируйте под свое видение мира. Не заставляйте нас рассказывать вам о самых опасных технологиях в мире. Используйте Технократию в качестве собственной метафоры для технологий, которые вы считаете опасными. Для вашей игровой группы это будет более полезно, чем использовать приложение для игры в качестве модели реальности.

Протокол

Высокопоставленные Технократы любят строить далеко идущие планы. Но большинству Отрядов на них, в общем-то, наплевать. Хоть им и известно о политических битвах власть имущих, у них есть дела поважнее… вроде выживания. Протоколы определяют методы, которые команда может использовать на миссии. Многим агентам нет дела до политики, но изменениям в местных протоколах Отряды следуют очень строго.

Шесть Уровней Отсеивания

Вне зависимости от предпочитаемых Конвенцией методов обучения, все ученики и рекруты изучают высший стандарт классификации – Шесть Уровней Отсеивания. Агенты всех пяти Конвенций знают, что между абсолютной лояльностью и полным остракизмом есть шесть ступеней. В этот спектр попадают все агенты – от легендарных Старых Мастеров Внутреннего Круга до мелких пролов Передовых Линий.

Начинающие агенты получают «третий уровень». На этой стадии свою лояльность надо поддерживать очень тщательно. Если они отклоняются от протокола, их лояльность снижается. После первых трех понижений, за агентами шестого уровня ведется тщательное наблюдение с целью обнаружения отклонений. Если они не ухитряются сделать что-то значительное для доказательства своей верности, их вскоре исключают. Наблюдатели пишут подробные доклады о работе их агентов и Отрядов, создавая виртуальный «бумажный след», демонстрирующий каждый шаг агента.

Если Отряд серьезно проштрафится, его вызывают на формальное слушание контрольного комитета. Региональные представители Конвенций образуют особый комитет для изучения работы команды. (Через подобное несколько раз проходили Малдер и Скалли, а также агенты *La Femme Nikita*) Комитет может реорганизовать Отряд, перевести агентов в другие районы и, в крайних случаях, приказать немедленно казнить ключевых его членов. Конечно, если члены комитета пребывают в благодушии, они могут дать Отряду 48 часов на сбор оправдывающих их данных и предоставление их комитету… начиная, тем самым, еще одну напряженную полевую миссию.

Пси-Служба

Поскольку агенты и Отряды Передовых Линий регулярно сталкиваются с искажениями, в них может развиться сомнение в истинах их науки и даже в собственной

разумности. Кто не усомнится в упорядоченности и логичности мира, в чем убеждали весь первый год обучения, при столкновениях с вампирами, волками-оборотнями и людьми, мечущими молнии и огненные шары?

Для работы с агентами, которые рискуют сойти с ума или дезертировать из-за своих сомнений, Союз использует Пси-Службу – врачей и психологов, тренированных специально для работы с такими случаями. Хоть многие работники этой Службы принадлежат Новому Мировому Порядку, свой вклад в ее работу вносит практически каждая Конвенция – было бы стыдно игнорировать результат изучения Итераторами человеческого сознания или способности Синдиката по управлению эмоциями и разгадке мотивов. Каждый оперативник Пси-Службы обучен психологии, неврологии и фармакологии специально для лечения психических расстройств и личных проблем.

Большую часть времени Пси-Служба проводит рутинные анализы и корректировки. При помощи нескольких рекомендованных упражнений и повседневностей, оперативник Пси-Службы может помочь агенту восстановить его чувство равновесия. Анализ здравомыслия и лояльности занимает немалое место в обычном рапорте агента. Кроме того, регулярные проверки могут гарантировать, что агент не носит в себе раскольнические мысли и странные идеи.

В редких случаях оперативник (или команда) Пси-Службы может быть вызван к сломавшемуся агенту. Большая часть Просвещенных агентов очень ментально стойки, чтобы сломаться легко, что делает такие ситуации еще более опасными. Предварительный анализ определяет, может ли агент быть, вообще, спасен (или пойман, если агент дезертирует или избегает коррекции). Затем Пси-оперативникам агента надо отловить, убедить в неестественной природе его мыслей, восстановить его лояльность и, в некоторых случаях, перестроить разум. Затем Пси-оперативник должен убедиться, что остальной Отряд и Симпозиум не были поражены. На подобные экстренные случаи могут послать целую команду – Отряд,

состоящий всецело из Пси-оперативников, обеспечивающих внутреннюю безопасность.

Помимо регулярных «проверок психического здоровья» Пси-оперативники часто участвуют в допросах и обработке. В конце концов, зачем применять такие повседневные методы, как наркотики и пытки, когда вы можете изучить желания, страхи и позывы цели, а потом заставить цель верить в то, что вы захотите? Пси-оперативник – практически единственный, кто может обучить другого Технократа Социальной Обработке. У других оперативников может не хватать полномочий или навыков для этого.

Неблагодарная работа «полиции мыслей» означает, что многие оперативники холодно относятся к сотрудникам Пси-Службы, которых они считают устрашающими, назойливыми и контролирующими. В конце концов, если вы должны предоставлять доклады кому-либо, кто может переписать ваши мотивации, объявить ваши убеждения маловажными или даже бросить вас в Комнату 101, не будете ли вы раздражены и немного напуганы? Тем не менее, эти оперативники – важный элемент Союза. Пока они не искажены. Кто сторожит Стражей?..

Социальная Обработка

С учетом того, чему они подвергаются, удивительно, что с ума не сходит, и не становится изгоями еще больше агентов. Чтобы избежать подобного Пси-Служба и Комната 101 работают вместе, чтобы сформировать у Технократов и их работников нужные убеждения и нравы. Хоть формирование и требует много времени, оно того стоит – серьезно обработанные рекруты более страстно работают над достижением целей Союза, оставив иные свои заботы в стороне.

Если вы решите применить Обработку к вашим персонажам, то каждому понадобится столбец Обработки. Каждый персонаж начинает с уровнем, указывающим на степень его идеологической обработки. Сам он может варьироваться между 1 и 10, в зависимости от изначальной тренированности самого агента. Чем выше уровень

Обработки, тем более он лоялен, и тем сложнее ему нарушить законы Технократии.

- Персонаж, рекрутированный с Передовых Линий, начинает с уровня 3.
- У агента, Усовершенствованного в лаборатории Горизонта, мозги промыты до уровня 5.
- Технократ, выросший в колонии Глубокого Космоса, начинает с уровня 7.

В большинстве историй Обработка может быть назначена местным Наблюдателем или Контролем. В зависимости от уровня Обработки агента, ему могут быть внедрены кодовые слова, стерты воспоминания или навсегда изменено эмоциональное отношение одного агента к другому.

Обработка: Любой Технократ, пленивший и изолировавший мага минимум на неделю, может попытаться внедрить ему первый уровень Социальной Обработки. Если первая попытка увенчается успехом, то в Комнате 101 маг начнет с уровнем Обработки 1. После недели изоляции и «полировки» сила Технократии, с доброй дозой влияния Разума, может повысить уровень Обработки. Маг Традиций, достигший седьмого уровня, считается Обработанным и может начаться его истинное обучение.

Снятие Обработки: Также, агент может попробовать снять Обработку. Это требует траты очка временной Силы Воли, а затем – броском временной Силы Воли или подходящей Методикой Разума. Если число набранных в броске успехов превышает уровень Обработки агента, то он может не подчиняться командам полную сцену.

Также возможно, что другая властная структура или лицо Технократии обработает агента более серьезно, чем Контроль! К примеру, у Покорителей Бездн есть тайная группа, которая может снять это воздействие. Если вторичная обработка происходит в течение игры, то замените в приведенной ниже таблице «Контроль» на «властная структура или лицо Технократии». Надо упомянуть, что Технократ не может применить Социальную

Обработку к другому персонажу с большим уровнем Арете или более высоким положением в Технократии.

Социальная Обработка состоит из следующих этапов:

• *Уровень Первый: Идеологическая Обработка*

Этот уровень Обработки провоцирует легкий фанатизм. Агент обойдется без еды и сна, при необходимости, ради исполнения своей миссии. Также, он будет игнорировать мелкие неудобства и проблемы. В память могут быть вложены простые фразы.

На этом уровне Обработки маг испытает Пророческое Искание, показывающее, каким будет взгляд Исказителя на Восхождение, если он присоединится к Технократии. Странно, но многие находят этот ночной кошмар раздражающим.

Пример: *Граждане постигают основы морали с помощью гипнопедии, как в книге* «О Дивный Новый Мир[3]». *Вскоре они начинают цитировать лозунги для оправдания собственных действий*.

•• *Уровень Второй: Повиновение*

Субъект подчиняется большей части низших Методик Технократии без сопротивления, если они инициированы Контролем. (Методики, требующие более, чем двух очков в Сфере считаются важными). Однако Методикам Разума можно все еще сопротивляться Силой Воли.

Пример: *В трилогии* «Иллюминатус!» (Illuminatus ! Trilogy) *протагонист заставляет десятки водителей покинуть свои машины во время пробки, устроив «Баварские Пожарные Учения».*

••• *Уровень Третий: Подозрительность*

Контроль может указать на других, как врагов или союзников. За союзниками пристально следят, дабы

обнаружить знаки нелояльности или неподчинения. За врагами следят еще пристальнее.

На этом уровне Обработки маг откажется использовать низшие Методики Традиций, если они требуют нетехнологического Фокуса.

Пример: *Дети из* «1984», *которых учат шпионить за родителями*.

•••• *Уровень Четвертый: Остракизм*

Контроль может ввести кодовое слово, которое вызывает социальное отторжение определенного человека, объявляя его «изолированным». При активации субъект будет избегать изолированного отщепенца.

Пример: *Номер Шесть в «Трансплантации личности » объявлен изолированным.* (The Prisoner[4]).

В «1984» *революционеры в кафе «Каштан» описываются, как изгои*.

••••• *Уровень Пятый: Пацифизм*

Контроль может ввести кодовое слово, которое делает субъекта покорным и миролюбивым. Эту команду могут использовать только те, кто ее ввел.

На этом уровне маг может научиться использовать один технократический Фокус для одной из своих Сфер.

Пример: *В* «Заводном Апельсине» *Маленький Алекс больше не агрессивен после того, как Людовико применил на нем свою технику лечения*.

Номер Шесть в «Трансплантации личности » больше не способен отреагировать агрессивно (The Prisoner).

••••• • *Уровень Шестой: Умысел*

Контроль может ввести кодовую фразу, которое прививает мысль о том, что определенный человек – враг.

При активации субъект будет вести против него тщательно продуманную деятельность.

Пример: *Половина подстав, которые мешали Номеру Шесть в* « The Prisoner »*действовали по продуманным планам*.

••••• •• *Уровень Седьмой: Альянс*

Контроль может внедрить идею, что какая-либо группа людей (Конвенция, Методология, Отряд) – преданные друзья, которым можно всецело доверять. При необходимости, субъект будет тайно с ними работать. Также, субъекту может быть внушена абсолютная ненависть к определенной группе людей. При необходимости, он будет тайно работать против них.

На этом уровне Обработки маг считается Обработанным. Назначьте технические Фокусы каждой его Сфере. Он теперь Технократ.

Прол на этом уровне Обработки полностью обучен. Он больше не считается свидетелем для Просвещенной Науки.

Пример: *Все граждане обучены в течение «Двухминутки Ненависти» презирать Гольдштейна и его союзников*. («1984»).

••••• ••• *Уровень Восьмой: Отторжение*

Субъекта можно заставить забыть близкого друга или члена семьи.

Пример: *Бентон Фрейзер, канадский конный полицейский изсериала* «Строго на Юг»*отправляется на долгую облаву и, вернувшись, обнаруживает, что некто иной заявляет, что всегда был его напарником – и его поддерживает весь полицейский участок. Бентон «не помнит» старого друга?*

••••• •••• *Уровень Девятый: Преданность*

При необходимости субъект предаст объект своей любви или обожания. Верность Контролю превосходит все эти осложнения.

Пример: *В* «1984» *Уинстон, в конце концов, предает Джулию*.

••••• ••••• Уровень Десятый: Благоговение.

Субъекта можно приучить воспринимать определенного человека с почтением или религиозным благоговением. Верность абсолютна и непоколебима. Ни один приказ не обсуждается. Сопротивление тщетно – воля агента была сломлена.

Пример: *«Он любил Старшего Брата»* («1984»).

Повествование о Социальной Обработке

Использование этой Методики в истории зависит от двух проверенных временем и любимых многими техник повествования: тайных записок и личного общения. Рассказчик (в образе Контроля) тайно открывает каждому игроку детали об его обработке – или краткими записками, или, если позволяет время, вне игры. Вводите кодовые слова. Определяйте ненависти и лояльности. Описывайте тайные приказы.

При наличии опытных игроков эта техника творит чудеса. Вместо наложения ограничений на то, что агент может и не может делать, она часто рождает новые идеи, позволяя персонажам предавать коллег, претерпевать эмоциональные травмы и погружаться в тот тип ангста, который полностью поймет только играющий в игры от White Wolf.

В более сложной игре свое воздействие может наложить другой представитель власти. Персонаж не осознает это промывание мозгов, но игрок – да. Небольшое предупреждение: в группе это должны иметь не более двух игроков. Если эту систему использовать слишком часто, она становится неповоротливой. Используйте ее с осторожностью.

Протоколы Миссий

Когда команда нарушает протокол, Отряду приходится докладывать об этом своему Наблюдателю. Если они не смогут оправдаться, то каждый агент навсегда получит черное пятно на своем досье. Хоть особенности работы в вашем городе или области могут быть своими, у Технократии есть несколько незыблемых правил, которым должен подчиняться каждый Отряд. Эти правила – стандарт, ожидаемый результат для контрольных групп. Любой Симпозиум, который хочет изменить правила в своем районе, может сделать это, но лишь после долгого

правового спора с собственным начальством. (Другими словами, Рассказчики могут свободно менять эти правила, чтобы они подходили местным Отрядам).

1.0 Вы не станете рассказывать о существовании сверхъестественного кому-либо вне Технократии.

Вы уже знаете. Если Массы узнают о существовании сверхъестественного, оккультный мир наберет силу. Вера в сверхъестественное усиливает искаженные взгляды на реальность. Если человечество должно держаться в безопасности, то при этом ему должно быть спящим. Поэтому всякий, кто был свидетелем паранормального явления, должен быть обработан, дабы забыл о виденном. Стоит упомянуть, что любой Отряд, работающий слишком открыто, может причинить не меньше вреда, чем стая Исказителей Реальности. Заметайте следы… или это сделает ваше начальство.

2.0 Не применяйте явно Просвещенную Науку без авторизации. Использование вульгарных проявлений, как в Союзе, так и вне него, не может быть допущено.

Парадокс – проступок наказуемый. Когда в технократии решают, кого из магов Традиций уничтожить или похитить первым, они начинают с тех, кто чаще всего использует вульгарную магию. Каждое искажение, вызывающее Парадокс, является терроризмом перед реальностью. Наблюдатели не терпят агентов, которые применяют похожие варианты Просвещенной Науки. Любой агент может спровоцировать иногда небольшую отдачу, но те, которых ловят на этом часто, рискуют съехать до седьмого уровня лояльности.

Иногда Наблюдатель может позволить агенту применить Методику, которая не может не вызвать Парадокса. К примеру, киборгу, назначенному на штурм укрепления Традиций придется действовать достаточно явно, чтобы завершить свою миссию – невозможно тихо применять пятидесятимиллиметровые пулеметы. В начале миссии члены команды могут подать запрос на разрешение использования некоторых типов вульгарных Методик. Если

авторизация не дается, то Отряду придется постараться, чтобы его не поймали на разрывании реальности, которую их послали защищать.

3.0 Не общайтесь с магами-исказителями, если это не авторизовано в рамках миссии.

Контакт с Традициями должен быть ограничен и подконтролен. Некоторые молодые и идеалистичные Технократы думают, что могут вести с врагами переговоры, или лучше их поймут, если поговорят с ними. Один излишне горящий энтузиазмом агент может с легкостью разрушить годы труда, поговорив не с тем Исказителем Реальности.

При расследовании предполагаемого преступления команде, обычно, позволяется задавать вопросы или собирать информацию о подозреваемых так, чтобы это не повредило миссии. Этот принцип несколько расплывчат – если команда терпит неудачу, то Наблюдатель желает сбросить с себя вину! В результате, ваши Наблюдатель и координатор будут тщательно следить за подобными

контактами, оценивая вас по вашему выбору техник. Ведите каждый разговор крайне осторожно.

4.0 Не пересекайте Барьер или Горизонт без авторизации.

Никогда недооценивайте угроз мира духов. За границами человеческого восприятия обитают бесчисленные легионы невероятных чудовищ. Воздействие на сильнейшую защиту реальности от подобных угроз – Барьер – может создать больше проблем, чем решит. На то же способен и Наблюдатель, цитирующий вам Третью Статью. Покорители Бездн должны получать точнейшие инструкции о том, когда они могут изменять местный Барьер, и когда они могут его пересекать.

5.0 Отряд может программировать назначенных им работников и граждан. Члены Отряда не могут воздействовать программированием на других агентов.

Перед тем, как команда отправится на задание, Наблюдатель Отряда убедится, что у команды есть все работники, которые ему нужны для завершения миссии. Программирование «пролов» - обычная практика перед началом миссии. Это разрешение также означает, что Отряд отвечает за результаты. Помните, что по правилам Методики Программирования и Социальной Обработки (смотрите Главу 8), ни один Технократ не может запрограммировать того, кто выше его по положению. Запереть другого агента в подвале на неделю для «улучшения отношений» - в пределах правил… но будет серьезным преступлением, если поймают!

6.0 Любой протокол может быть изменен при разрешении местного Симпозиума.

Рассказчики могут изменять этот набор протоколов так, как посчитают нужным. Таким образом, любой сценарий игры по Технократии должен включать в себя список дополнений и изменений к местным протоколам. В долгой игре эти максимы будут вновь и вновь проверяться временем, требуя от Наблюдателя команды прояснений и

адаптации их под ситуацию. Вы укрепляете реальность – совершенствуйте ее, если нужно.

Стандартные протоколы, посвященные сверхъестественным группировкам

Также, Технократия имеет и устоявшиеся протоколы общения с другими сверхъестественными угрозами темного мира. Как можно предположить, наиболее опасные случаи закреплены за магами. Причина этого кроется в том, что большая часть оккультных фракций не нарушает реальность самим своим существованием. Как только угроза худших Исказителей в районе устраняется, местный Симпозиум может дать разрешение на расследование других угроз.

Приведенные здесь максимы – «значения по умолчанию» в большинстве центральных городов. Если что-то не изменит уровень опасности этих группировок (то есть, Рассказчик явно будет подталкивать к игре с пересечением линеек), то эти правила обычно будут считаться стандартом. Если Отряд уведомят об изменениях в правилах, то игроки должны ожидать схватки. Тем не менее, при наличии Мародеров, Нефанди, Девяти Традиций и незнамо какого количества независимых Цехов, Отряду Технократии главных проблем хватит очень и очень надолго.

Мародеры: *Убивать сразу. Уничтожать любыми доступными способами*.

Нефанди: *Уведомить начальство, вести расследование и уничтожить при получении авторизации*.

Две величайших опасности на планете – Нефанди и Мародеры. Признаки существования в важном городе банды Мародеров или культа Нефанди меняет планы местного Симпозиума со всей возможной быстротой. Здесь не требуется никакой незаметности. Любой находящийся в поле Отряд имеет твердый приказ «уничтожать сразу» любого предполагаемого Исказителя Реальности подобного уровня. Наблюдатели настаивают, чтобы агенты удостоверивались в исходящей от этих личностей угрозы до

их убийства, но если Мародер достаточно активен, уточнение не займет много времени. Когда безумец рядом, Парадокс не молчит. Нефанди, в свою очередь, гораздо более коварны. Для раскрытия Нефандуса обычно нужно длительное расследование… что требует талантливого и целеустремленного Отряда. Конечно, это расследование может оказаться сложным, если Нефандус развратил одного из ваших начальников…

Маги Традиций: *При контакте – сообщить начальству. Ожидайте оценки и действуйте согласно полученным Планам*.

Если бы у Технократии нашлись ресурсы отследить, пометить и уничтожить орбитальным ударом каждого мага Традиций на планете, жизнь была бы гораздо легче (а**Маг** не был бы похож на игру). К сожалению, Отряды имеют твердый приказ следить и оценивать этих Исказителей, исходя из конкретных случаев. Убийство мага может оказаться опрометчивым – другие Часовни и правоохранительные органы могут начать расследование. Кроме того, слежение за магом позволяет раскрыть других магов, с которыми он регулярно встречается.

Как только оценка Исказителя завершается, Наблюдатель Отряда должен сообщить, что с ним делать. Выделяются пять «Планов»:

- *План 1* – уничтожение. Отряд немедленно отправляется убивать этого мага. Другими словами, Исказитель просто исчезает, изъятый из Масс, подобно раковой клетке, до того, как заразит кого-то еще.
- *План 2* – долговременное наблюдение. Местный Отряд отряжает одного своего работника из числа Стражей. Эта тактика подразумевает «слежение за тараканом до самого их логова» - то есть, обнаружение лаборатории, Святилища или Часовни. Цель – найти не одного мага, но раскрыть весь их культ.
- *План 3* требует от Отряда внедрения в указанную Часовню, чтобы собрать о ней больше информации. НМП великолепен для такого рода задач. Согласно этому

плану, разведывательный Отряд может передать миссию Отряду внедрения. Этот план также включает «помечивание» Изначальной Энергии определенного узла (смотрите Методику в Главе 8), чтобы все маги, побывавшие в этом районе, могли быть найдены позднее.

- *План 4* состоит в похищении и, возможно, обработке. Как только нужное количество информации собирается, Наблюдатель может дать разрешение на подмену, исправление, внушение или обработку мага. Затащите его в Комнату 101, допросите его, расскажите об его преступлениях и потом… исправьте… его. По собранной информации можно составить список других подозреваемых преступников… и провести больше расследований… и получить новые планы…
- *План 5* также известен, как «Ударная Волна». Если все прочее не удается, в игру вступает насилие. Оно включает в себя налет на Часовню мага и убийство всех Исказителей. Конечно, за этим следует расплата. Этот пятый вариант придерживается в резерве до случаев, когда Часовня является основной угрозой району. В Итерации Икс есть отдельный департамент для Плана 5. Когда координатор дает разрешение на это радикальное, грубое воздействие, киборги расчехляют пулеметы и на позиции выдвигаются черные вертолеты.

Условия для Ударной Волны

Шеф: Миссия продолжается.

Никита: Что вы имеете в виду?

Шеф: Я имею в виду, что мы высылаем вам чистильщика…

Из фильма La Femme Nikita.

Иногда профиль миссии включает в себя «Ударную Волну». Изначальные цели могут и не требовать применения смертоносного насилия, но если что-то пойдет не так, на стенах будет кровь. Любой Наблюдатель должен учитывать защиту от ошибок. Когда миссия выходит за свои рамки, незаметность забывается и начинается бой. Но определить условия для «ударной волны» сложно. В некоторых случаях, агенты могут применять смертоносное насилие только для самозащиты… или если они отрезаны от координатора больше, чем на две минуты… или если они заметили нарушение Третьей Статьи… или… ну, вы уловили мысль.

Протоколы, посвященные другим сверхъестественным существам

Вампиры: *Наблюдать, но не атаковать. Уровень угрозы минимальный*.

Давайте не будем преуменьшать: то, что вампиры существуют – правда, черт ее возьми. Каждый город на планете заражен кровососами, и многие из них не такие уж скрытные, как им кажется. В крупнейших городах они распространяются и размножаются бесконтрольно – клоны Эндрю Элдрича и псевдо-Лестаты так же обычны, как черные футболки и дурной вкус. Неважно, сколько свидетелей «Собратья» запугают, обманут или заставят молчать. Отследить вампира в городе при помощи высоких технологий – детские игрушки. Видеонаблюдение - тепловые следы = наличие вампиров. Вот такая математика.

Несмотря на легкость их отслеживания, Технократия сильно недооценивает роли вампиров в реальном мире. Технократы не считает многие эти «кровавые культы» серьезной угрозой. Что более важно, у них нет оснований знать о Старцах, возраст которых насчитывает тысячелетия и готовящихся восстать. В Мире Тьмы *Книга Нод*недоступна в карманном варианте. С другой стороны, у Стражей есть свидетельства действия Маскарада. Вампиры обычно следят за своим родом, и секты, которые не следуют Маскараду, уничтожаются самими вампирами. Поэтому, Технократия может позволить себе смотреть на вампиров свысока. Если бы техи узнали правду, они бы мобилизовали войска куда быстрее…

При наличии в мире большого числа магов-исказителей, у Союза не хватает ресурсов для объявления войны нежити. Что Технократии действительно нужно, касающееся вампиров – информация. Подобно хорошему полицейскому департаменту, который хочет иметь информацию по крупнейшим бандам города, Союз исследует и отслеживает местные кровавые культы. Не имея достаточного объема огневой мощи, чтобы уничтожить их все, Технократы просто смотрят и ждут.

Однако отношение Союза к вампирам может измениться после недавнего пробуждения невероятной силы твари в индийской глуши. Технократии пришлось применять «Операцию Рагнарек», разрешение на потери и привлечение ресурсов любого уровня, чтобы остановить продвижение единственного вампира! Если из векового сна восстанут и другие вампиры того же уровня мощи, то для защиты человечества от этих тварей могут потребоваться новые меры.

Волки-оборотни: *Не применять смертоносное насилие до тех пор, пока это не будет абсолютно необходимо. Вызывайте подмогу, просчитывайте отступление. При возможности – следите и оценивайте. Рекомендуется осторожность*.

Последнее, что нужно Технократии – открытая городская война с группировкой примитивных, кровожадных,

свирепых перевертышей. По какой-то причине волки-оборотни достаточно активно уничтожают наиболее опасные аномальные проявления (или духов) в городах. Волки-оборотни становятся угрозой только тогда, когда специально выступают против фронтов Технократии. Некоторые из них, как кажется, имеют необычные таланты по управлению технологиями. Некоторые из них известны, как фанатичные защитники окружающей среды и должны быть под пристальным наблюдением. Если местные перевертыши не чувствуют настоятельной нужды «уничтожать Ткачиху», то конфликта и не требуется. Что же до союзников Синдиката из Пентекса – это другой вопрос…

Союзу более-менее известно, что волки-оборотни должны придерживаться собственных протоколов, включая требование «поддерживать Завесу». Технократии не должна вмешиваться, пока местные власти не начнут отмечать особо явную активность волков-оборотней. К сожалению, Союз и совершенно не замечает угрозы Змея. Лишенные знания об этой духовной угрозе, некоторые Технократы искажены и подчинены этой духовной силе. Отряду придется доказать, что их начальник был заражен прежде, чем что-то предпринимать. Что же до Танцоров Черной Спирали, то Союз, на самом деле, не очень много о них знает. В нем просто подозревают, что два основных сообщества волков-оборотней находятся в состоянии войны. Одной просто легче манипулировать, как удостоверяет деловая практика Пентекса.

Привидения: *Расследуйте, уведомьте начальство и ожидайте разрешения на уничтожение. Симпозиум может отправить особый Отряд для работы с заражением*.

Технократия совершенно ничего не знает о призраках, Спектрах, Иерархах и Еретиках. Покорители Бездн серьезно заняты в Глубоком Космосе, но Теневые Земли Неупокоенных Мертвецов остаются неохваченными Технократией. (Даже маги Традиций считают путешествия за Саван крайне сложными. Агама непроста!). Когда призраки начинают проскальзывать в наш мир, Технократия начинает обращать внимание. Если призраки Иерархии не перемещаются достаточно быстро, чтобы провести в жизнь Законы Харона, то Отряд Передовых Линий может сделать эту работу за них.

Покорители Бездн создали Межмировой Корпус специально, чтобы разбираться с подобными угрозами. После получения доказательств одержимости места призраками, Отряд должен уведомить, во-первых, своего Наблюдателя, и, во-вторых, Покорителей Бездн. Если команда получает разрешение, то они должны начать собирать информацию о враге как можно быстрее. Как гласит поговорка, «информированный Отряд – эффективный Отряд». Как только команда получает приказ на уничтожение Убежища, разрешается применение силы.

Феи: *Уровень угрозы низок. Не беспокоить. Раса практически вымерла. Ожидайте уведомления об их окончательном исчезновении*.

Вы, наверное, шутите. Совершенно не ведающая о значимости подменышей, Благом, Неблагом и Теневом Дворах, Технократия считает фей не большей угрозой миру, чем Фестивали Ренессанса (Renaissance Faires) и исторические реконструкции. Уровень Банальности в среднем Технократе достаточен, чтобы отогнать любого Кинейна. Хлопните в ладоши, скажите, что вы в них не верите, и любое заражение феями рассеется само собой. (Конечно, мы можем жестоко ошибаться…)

Аномальные проявления: *Документируйте, пробуйте рационализовать и уничтожьте любые свидетельства. Соберите показания и измените воспоминания, как посчитаете нужным*.

Термин «аномальные проявления» покрывает большой спектр событий, начиная с кругов на полях и заканчивая падающей с неба рыбой. Парадокс несет в реальность хаос, и наблюдение парадоксальных событий может только увеличивает сомнения в общей парадигме. Другими словами, если вы видите, что происходит нечто странное, уведомьте начальство и попытайтесь это все скрыть! Методика **Убедительная Речь**творит чудеса. Нужно ли упоминать явную проблему? Люди в Черном способны неделями работать сверхурочно, если кто-то увидит огни в небе…

Здесь достойно упоминания одно имя – Чарльз Форт. В начале 20 века этот человек собрал все данные о происшествиях, которые научный мир того времени не мог объяснить… или даже признать. «События Форта» - это странные происшествия, «Странные, дьявольские или дьявольски странные». В мире Технократии многие эти события – явные доказательства проявления Парадокса, указывающие на то, что маг за один раз обошел слишком много ограничений реальности. Одно необычное событие может повлечь серьезное расследование. (Игроки, которые увлекаются уфологией или криптозоологией могут найти

достаточно материалов для многих недель подобных миссий).

Структура и влияние

Многие люди – маги-исказители, в частности – представляют себе Технократию своего рода монолитным существом, которое пропитывает все общество и обладает ордами клонированных киборгов, доступных в любое время. Это представление просто не верно.

Конечно, *облик* всеподавляющей силы полезен для Союза, но, фактически, в нем нет такого количества Просвещенных агентов и лояльных граждан, чтоб развить подобную власть. Обладая лишь тысячью Просвещенных агентов по всему миру и в 4-5 раз большим числом непросвещенного персонала, у Технократии нет человеческих ресурсов, чтобы быть сразу везде. Даже Просвещенная Наука, используемая для слежения за опасными местами, должна *кем-то* быть использована. И поскольку эти наблюдатели так же подвержены человеческому фактору, как и все другие, что-то из поля зрения Технократии может выпасть.

Но Союз и не совершенно слеп или растянут до предела. Скорее, Технократия должна стремиться тратить как можно меньше усилий для получения максимального результата. Маги-исказители постоянно избегают Союза – или благодаря собственным навыкам или неспособности Союза преследовать их. Массы до сих пор имеют большое влияние на свои общества. Хоть Союз и может вести людей к определенным целям, никто не может в точности предсказать, как человечество отреагирует… ну, практически на что угодно (несмотря на уверения Статистиков в обратном).

Где Технократии удается добиться успеха, так это в развертывании сил в поле и быстрой поставке подкреплений. Союз работает вместе, и каждая Конвенция поставляет рекрутов для помощи в опасных местах или сложных случаях. Маг, который причиняет много проблем, рискует навлечь на себя гнев всей Технократии. И

наоборот, Традиции настолько плохо организованны, что будет удачей найти даже полдюжины магов, преследующих единовременно одну цель. Разделяя своих противников и обрушивая на них плотный огонь, Технократия может полностью раздавить своих врагов.

Сила Технократии исходит не только от Просвещенных агентов и их технологической поддержки. Подумайте, вы можете заставить Массы выполнить за вас вашу работу. В конце концов, вы *способны* взломать систему банка и уничтожить счета определенных Исказителей, но зачем заниматься этим, если вы можете просто позвонить кому-нибудь в банке и сделать то же самое совершенно законно? Непросвещенный персонал все время работает на Технократию, не подозревая об этом. Поскольку Технократы обычно являются лучшими в своих сферах, они, обычно, могут с легкостью получить помощь от других в своем поле деятельности. Поскольку за вами стоит сила правительств и промышленности смертных, вы можете сделать жизнь своих противников очень сложной. Попытайтесь избежать проблем, если у вас нет денег, кредита, дома, перспектив и полномочий!

Влияние в городах

Поскольку верных Технократов недостаточно, чтобы занять все важные места во всех городах, Союзу приходится заниматься распространением влияния на непросвещенных смертных, которые управляют городом день ото дня. Синдикат и НМП лучше всего подходит для этой работы, но практически каждый Технократ имеет область, в которой он может говорить с позиции власти. Вместо того, чтобы ставить Технократов и клонов на места в правительствах и промышленности, агенты используют свои связи, чтобы сдружиться, шантажировать или советовать этим светилам. Совсем не нужно тратить свои силы и время на незначительные детали жизни мэра, особенно если вы может просто позвонить мэру и попросить его оказать вам услугу. Ваши навыки отчаянно нужны повсюду!

Кроме того, агенты Технократии не хотят привлекать к себе внимание, которое неизбежно приходит при работе высокопоставленным лицом. Маги-исказители толкуют о «всевидящем монолите» но они сумеют избежать поимки и коррекции, если узнают, на кого надо обращать внимание. Вместо этого, Технократы находятся на «повседневных позициях» - в местном правительстве, учебных заведениях и правоохранительных органах – которые позволяют следить за проявлениями отклонений, а также дают немалое прикрытие и возможность ведения повседневной жизни. Если вы Биоинженер, то для вас будет иметь смысл работать на кафедре биологии местного университета, нежели пытаться содержать собственный тайный лабораторный комплекс. У Синдиката могут быть кучи денег, но это не значит, что вы освобождены от развития собственных проектов.

Фактически, многие Технократы используют свои рабочие места, как прикрытия и возможность помощи целям Союза. Оперативник НМП может охотиться на ИР, используя только данные Союза, но при работе на федеральное правительство ему доступна особая информация, помощь департаментов по борьбе с преступлениями, полезные коллеги и так далее. Вместо того чтобы пытаться справиться с магом-исказителем самостоятельно, вы можете вызвать подмогу, получить быстрый доступ к разного рода вооружению и даже получать за это зарплату.

Разворачивание Фронтов

«Фронт» - это фирма или офис, который работает на Технократию, но выглядит, как обычная компания. Отряды Технократии часто разворачивают фронты для поддержания своих работ в родных городах. Например, агент Синдиката может использовать свое влияние для получения разрешения и пропусков, а его коллега из Итерации Икс затем получает место главы отдела разработок в основанной ими маленькой фирме по сборке и производству электроники. Биоинженер и Покоритель Бездн могут оба работать над особыми проектами, призванными получить правительственные контракты, а агент НМП может заниматься связями со СМИ и наймом. Пара верных граждан переводится, чтобы стронуть дело с мертвой точки, но потом бизнес развивается, как и любой другой – Отряд нанимает несколько работников, привлекает инвесторов и пытается делать деньги. В то же время она использует новые связи и положение, чтобы

проникнуть в важные районы города, и использует свои здания качестве штабов операций.

Фронту надо выглядеть и действовать как нормальной фирме. Некоторые из них даже были обычными фирмами до того, как мы купили их и стали использовать их в своих целях. Потому новейшие инструменты Союза должны быть тщательно спрятаны, или в защищенных складских помещениях или «сокрытием на виду» в качестве текущих проектов для бизнеса. Вашим работникам никогда не нужно узнавать о реальных целях вашего бизнеса. Вы знаете, какую религию исповедует ваш начальник? Или что ваш коллега – масон? Есть ли у парня, который прислал вам электронное письмо, куча наградных значков, сохранившихся еще с тех пор, когда он был бойскаутом? Кому какое дело? Работа для большинства людей – это просто работа. До тех пор, пока он выглядит, как «бизнес компании», им будет все равно. Если это означает починку или финансирование технологических инноваций и аксессуаров – отлично. Они могут проверять кредитоспособность, лишать права работать с банковскими счетами, оформлять заказы на поставку и делать еще многое другое для Союза, даже не зная, чего они помогают достичь.

По этой причине немало агентов даже не знают о реальных объемах Технократии. Если инструкция исходит от того, кто является в реальном мире вашим боссом, или кто имеет вес в определенной сфере, вы, скорее всего, сделаете то, что он скажет. Когда ваш дядюшка звонит вам и просит о странной услуге, или всемирно известный ученый в вашей сфере науки просит вас заняться каким-либо проектом, вы можете задуматься над этим, но вряд ли припишете всемирному тайному обществу. До тех пор, пока Союз остается в тени, врагам сложно найти его настоящих оперативников. Обычные люди давят ИР, которые даже не могут найти кого-либо, кто слышал бы о Технократии. Потому, в Союзе напрямую чем-то может заниматься лишь несколько агентов, но наша длань дотягивается куда угодно.

Знайте свое окружение

Важный момент при разворачивании фронта – или просто проведения операции – знать, чего можно и нельзя ожидать от территории. Хоть индустриальные города – игровые площадки Технократов, отклонения до сих пор встречаются в диких местностях, странах Третьего Мира и в глубинах космоса. Агент в черном костюме с большей вероятностью получит помощь в современной индустриальной стране, вроде США, нежели в отдаленном уголке земного шара.

Отряды должны встраиваться в окружение. Вспомните правило, согласно которому Союз должен действовать в тени. Если ваш Отряд состоит из белых ребят верхней части среднего класса, он будет сильно выделяться в гетто или резервации. Подходящий камуфляж может до определенного уровня скрыть этот контраст, но лучше всего рассчитывать на помощь местных. Если вы уговорите несколько местных жителей помочь вам, они могут помочь вам позаботиться об явных сторонах вашей операции. ЦРУ не посылает своих светлокожих оперативников собирать разведданные на Ближний Восток, в конце концов, и вы должны следовать примеру.

Самая неприятная часть слияния с местным окружением – адаптация к обычаям и взглядам. Многие нации Второго и Третьего Мира до сих пор не имеют доступа к многим технологиям, но сохраняют в силе немало суеверий. Этот упрямый отказ принять преимущества науки непонятен и опасен, а также – одна из наиболее раздражающих граней человечества. Агенты в таких местах обнаруживают, что обслуживать Снаряжение или получить запасные части и квалифицированную помощь им сложно. Неудивительно, что в таких частях света Эффект Парадокса гораздо охотнее обрушивается именно на технологии – Приборы ломаются без возможности починки, социальные Методики не сочетаются с местными традициями, загрязняющие вещества и местные природные феномены портят биоинженерию и кибертехнологии. Агентам, застрявшим в таких нежелательных ситуациях (будьте уверены, назначение в слаборазвитые местности – практически

всегда является наказанием) приходится справляться при помощи того, что есть.

Поскольку наука и помощь Технократии в слаборазвитых частях мира редко бывают доступными, местные агенты имеют привычку воздерживаться от некоторых правил ради неодобряемых Методик. Это порочный круг – некоторые грани высоких технологий упрямо отказываются работать; агентам приходится использовать доступные на месте решения; изначальные проблемы в этом районе не решаются так, как хочет Союз. Единственный метод выйти из него – развить сам район, тренировать людей, содействовать обучению и использованию природных ресурсов для получения преимуществ промышленности и науки. Это сложная работа, но она жизненно важна для развития Союза и всего человечества.

Спутники-убийцы и сверхконтроль

Все подготовлено – оперативники вашего Отряда работают под прикрытием местного бизнеса, или, возможно они внедрились в правоохранительные органы или СМИ. Данные приходят из рапортов, контактов, слежки и других Отрядов. Ваш Симпозиум велел вам сломить сопротивление местных Исказителей Реальности, и у вас чешутся руки, чтобы нажать на кнопку.

Хотелось бы, чтобы настоящая работа по выполнению приказов Союза была настолько простой. Как говорилось ранее, агентов у нас не очень много, и потому, хоть наша власть и достаточно распространена, она не всецела. Если умный Исказитель решит держаться тише воды и ниже травы, то найти и уничтожить его может быть сложно. Часто такие незаметные культы и бывают самыми опасными, потому что распространяются некоторое время незамеченными, заманивая множество людей и развращая невинных.

Хоть у Технократии и лучшие инструменты в мире, есть предел того, что можно сделать техно-игрушками. Если не знаете, что искать, размер камеры не будет играть роли.

Многим Отрядам Передовых Линий приходится сражаться и за ресурсы. Союз может поделиться некоторым оборудованием и особыми Приборами, особенно при проведении важных миссий, но сначала вы должны показать, что они вам нужны. В конце концов, где-то всегда есть те, кому помощь нужнее. Реальность расползается по швам, и считается каждая нитка, используемая для е скрепления. Потому вам лучше иметь причину считать, что вам нужны особые ресурсы перед тем, как их требовать.

Короче, гигантских орбитальных платформ, беспрерывно следящих за миром, нет. Нет и секретных чипов в каждом компьютере, чтобы следить за действиями пользователей (пока). Невозможно убить каждого врага ударом с орбиты, просто нажав кнопку.

У Союза есть кое-какие замечательные ресурсы, но использовать их нужно рассудительно. Слишком много технологий – и система станет слишком сложной, вызывая Эффект Парадокса. Нет замены для старой доброй трудной работы, когда отслеживаешь и решаешь проблемы. Образ всевидящего и всезнающего Союза появился потому, что каждый член Технократии, и каждый не ведающий того союзник работают вместе на благо человечества. Если маг-исказитель случайно напорется на один из наших Отрядов, есть шансы, что он расскажет парочке своих дружков и покинет город. В то же время, Отряд составит детальный доклад и сделает его доступным каждому Симпозиуму на планете. Неожиданно, весь Союз узнает, что надо искать, и если Исказитель решится поднять голову, он обнаружит, что Союз готов обрушить на него свою мощь, где бы это ни произошло.

Кроме того, спутники-убийцы на орбите привлекают слишком много внимания. Конечно, правительства Масс экспериментировали с орбитальными лазерами и спутниками «Thor»[5], но никто по-настоящему не верит, что программа «Звездные Войны» работает. Если каждый ИР неожиданно обратится в гигантский столп пламени, люди начнут паниковать и искать причины. С учетом того, что Массы едва ли могут эффективно управлять собой,

обнаружение причин и попытка напрямую влиять на сам Союз обернется для них катастрофой. Мы скрываемся в тени потому, что нам приходится. Мы должны предпринимать простые шаги, чтобы избежать Эффекта Парадокса, и нам приходится держать Массы в неведении, потому что не можем рискнуть погрузить мир в пламя, разоблачив перед ордами людей существование сверхъестественных существ.

Нельзя, конечно, сказать, что у нас под рукой нет кое-каких впечатляющих инструментов. Мы можем использовать - и используем - заряженные Первичной Энергией нейтронные бомбы, миниатюрные устройства наблюдения, киборгов и Отряды клонов, когда приходит нужда. Ключевое слово здесь – «нужда». Несмотря на ошибочные взгляды некоторых представителей верхов, Технократия е стремится к мощи. Она стремится к эффективному использованию мощи, ради людей, которые ею не обладают.

Как? Никаких умных бомб?

Сколько и чего игроки могут использовать – зависит от Рассказчика. В целом, Технократия осуждает излишнее применение силы. Ударная Волна – последнее средство. Цель – *защищать* людей, а не разносить на куски! Тем не менее, иногда случается худшее…

Правильным сочетанием Ресурсов, Приборов и Запросов Отряд может создать невероятную силу воздействия. Это передняя сторона игрушек Технократии – вы играете всеми игрушками в песочнице. Если проблема достаточно велика, то вам дадут достаточно большой молоток, чтобы с ней справиться.

Но оборотной стороной является то, что агенты должны отвечать за последствия своих действий. Все, что применял агент, должно быть задокументировано и описано в рапорте. Симпозиум может применить суровые меры к агенту, который неправильно использует ресурсы или выставил сверхъестественные проблемы на всеобщее обозрение. Эти наказания варьируются от изымания выданных материалов до переобработки проблемного агента и даже уничтожения, если действия оперативника были достаточно вульгарны, чтобы считаться преступлением против реальности!

Вывод: Играйте честно. У того, что Союз посылает делать эту работу хорошо тренированных Просвещенных агентов, а не рассчитывает на легионы роботов-убийц и миллионы скрытых наблюдательных камер, есть причины. Агентам приходится использовать свои суждения и благоразумие для разрешения проблем, и вот тут как раз собака и зарыта. Вы применяете тяжелое оружие, чтобы «справиться наверняка», но рискуете убийством невиновных или раскрытием? Или вы действуете скрытно и полагаетесь на собственные ресурсы, но имеете шанс полностью провалить задание? В любом случае, если вы не справитесь, у вас будут серьезные проблемы. Удачи.

Как вы *можете* выйти сухим из воды

Как только вы разберетесь, как работать в пределах ограничений тайной и незаметной организации, вы сможете раскопать множество трюков. Информация – величайший инструмент в руках Технократии. Получить детальные досье на различные виды угроз или заставить кого-то сделать это за вас – простая задача. Повседневные приборы и повседневные технологии – тоже всецело на вашей стороне, а при помощи толики Просвещенной Науки вы можете заставить их творить весьма фантастические вещи. Власть – ваш щит. Когда дело доходит до выбора между правительственным агентом при пистолете и значке и «верховным чародеем» в остроконечной шляпе и мечущим огненные шары посохом, Массы обычно отдают предпочтение образу, который знаком и менее пугающ.

Другая важная деталь – используйте имеющиеся ресурсы. Хоть Просвещенная Наука и может немного растянуть ограничения, есть правила, которые не могут быть нарушены. Когда к вам начинает вагонами поступать Эффект Парадокса или когда другие агенты начинают странно на вас посматривать – время убавить обороты. У вас есть немалая свобода действий и в пределах рамок.

Многое может быть прощено, когда вы успокаиваете Исказителя Реальности, особенно если в то же время вам удается спасти ресурсы Технократии и защитить Массы. (Я уверен, что у вас даже волосы не растреплются). Поскольку Технократия побеждает, это защитная стратегия, согласно которой ответ должен быть пропорционален атаке. Если одинокий Исказитель появляется в ночном клубе и начинает там всех рвать на куски, вы и ваши приятели должны мчаться туда со всех ног и пытаться успокоить тварь при помощи оружия и толики социального управления. С другой стороны, если появляется невероятно могущественное древнее богоподобное существо, то *именно тогда* вы потребуете доставить вам БОП. Не каждая двенадцатилетняя девочка с волшебным плюшевым мишкой достойна вызова НІТ.

Вывод – не попадитесь. Пока вы не пойманы с поличным, возможность вывернуться есть всегда.

Технократия в космосе

Если на глиняном шарике (как некоторые Покорители Бездн называют Землю) творится бардак, космос выглядит светочем надежды. Там нет Масс болванов, нет преступности, нет загрязнения среды, нет кровососущих тварей и странных перевертышей. Только тщательно упорядоченная точность науки может дать надежду пронзить эти бездны и пропасти пустоты между звездами и недружелюбными поверхностями других миров.

Да, правильно.

К сожалению, в космосе так же плохо, как и на Земле. Там кишат инопланетяне и твари из иных измерений, особенно если вы заберетесь за Марс. Иногда появляются и земные Исказители – команде Космодесантников пришлось уничтожать группу оборотней-мутантов, появившихся на орбитальной станции «Мир», а корабли Покорителей Бездн постоянно сталкиваются с другими *существами*, у которых нет описаний, но время от времени встречающихся на Земле.

Но как только вы попадете в космос, у вас появится немалое преимущество – вы будете играть на домашнем поле. Высокие технологии и Просвещенная Наука работают в космосе *очень* хорошо – возможно, из-за отсутствия гравитации и источников загрязнения. Покорители Бездн перемещаются между звездами на кораблях, которые отрицают законы земной физики, а исследовательские станции, вроде Арес Сити на Марсе и станции Тенеброус на орбите красной планеты позволяют ученым ставить эксперименты, которые никогда не были бы возможны на Земле.

Однако, и пока вы в Колониях, вы будете ограничены законами Технократии. Только строжайшее следование установленным правилам позволяет всем оставаться в живых в куполе с очищаемым воздухом и искусственной живой средой. Любой может оказаться втянутым в бой с тварями, которые пытаются выгнать, пленить или пожрать

обитающих там людей. Жизнь в колониях – не идиллический рай, как надеялся Союз, но Покорители Бездн стараются сделать ее лучше и безопаснее каждый день.

Плохо, что космическая программа получила недавно столько ударов. На многие крейсера Покорителей Бездн обрушился Эффект Парадокса. При сложности современных технологий поддерживать флот в рабочем состоянии становится все труднее – наши компьютеры и инструменты настолько деликатны и невероятно сложны, что их функциональность становится сложно поддерживать. Некоторые Дальние Колонии пришлось эвакуировать – или из-за гибнущих систем, или из-за бесчисленных набегов инопланетян и Нефанди. Другие колонии оказались полностью отрезаны, оставшись без связи. «Последняя граница» может быть завоевана, но там постоянно будут идти бои. Политика Технократии заключается в том, чтобы оставить глубины космоса наиболее к ним приспособленным, а не тратить еще больше денег на обреченный проект. Большая часть Отрядов работающих в космосе будут или переведены на службу на границе, или тренироваться на близлежащих базах или вести

техобслуживание Бездналетов (Voidcraft). Эта работа интересна только один день, а потом начинает затягивать рутина тщательно контролируемой среды. Когда-нибудь колонии и принесут доход, но сейчас они требуют множества трудов.

[1] — Гаттака – название, построенное из первых букв гуанина, аденина, тимина и цитозина — составляющих молекулы ДНК. Взято из одноименного фильма. При переводе названий цитозин пропал. [Наверх]

[2] — Противоположность утопии. [Наверх]

[3] — Роман-антиутопия Олдоса Хаксли. [Наверх]

[4] — Британский телесериал. [Наверх]

[5] — Название телекоммуникационных спутников, принадлежащих норвежской компании Telenor Satellite Broadcasting, которая входит в состав норвежской телекоммуникационной компании Telenor

Глава 5: Конвенции

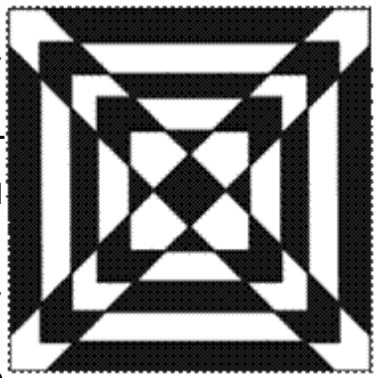
Все Конвенции развились из скромного союза великих умов в охватывающие весь мир – а иногда и иные миры – организации, продвигающие Просвещеннейшие умы, величайшие открытия наук и общественного развития, а также специалистов в своей грани Единства. Осознавая силу коллектива, Конвенции объединились, создав Союз Технократии. И теперь они руководят человечеством, ограждая его от опасных и непознаваемых кошмаров сверхъестественного, а также содействуя распространению Просвещения. Недавние проблемы со связью и путешествиями в космосе могут быть решены только объединением усилий ученых, представляющих все грани науки. Поэтому все Конвенции образуют Союз, объединяющий их силы.

Быть членом Конвенции – не значит иметь особый членский билет или работу (хотя бывает и так). Агентам низшего уровня зачастую неизвестны масштабы их деятельности. Более того, непросвещенный рекрут часто бывает правительственным чиновником или лабораторным работником, время от времени подающим доклад

«начальнику особого отдела». Да и Просвещенность не всегда вводит в ряды оные – многие Выдающиеся Граждане способны использовать особые Приборы Конвенций, но компетентности им Просвещенность не дает. Однако постижение высочайших тайн наук – а, соответственно, и глубин Просвещенности – совершенно необходимо для высших лиц Союза.

Каждая Конвенция развивает свою грань науки, внося этот опыт в Союз. Все вместе они являются величайшими тактиками и специалистами всего человечества во многих ее областях. К сожалению, наука не может упорядочить мораль.

Итерация Икс (Iteration X)



Тело человека слабо, хрупко, подвержено болезням и старению. Падение с шестиметровой высоты может привести к смерти. Аппендикс и миндалины – совершенно бесполезны. Печень, почки и сердце выйдут из строя, скорее всего, уже через 100 лет жизни. Мозг ненадежен, иррационален и мало подходит для взаимодействия с миром технологий. Люди забывают имена, даты и адреса. А большинство даже посчитать что-то в уме точно не может, и потому пользуется калькуляторами. И только отдельные талантливые личности способны постичь высшую математику и высшую логику. Итерация Икс верит, что превзойти эти ограничения человечество может лишь после внедрения в свои тела всего, что ни есть лучшего в машинах. Человечество всегда использовало инструменты, позволяющие выйти за пределы дарованного природой. Итерация Икс стремится постепенно распространить эти инструменты среди человечества, создавая модель, которая совместит их лучшие и наиболее безупречные качества.

История

С тех пор, как на свете есть люди, среди них есть и Просвещенные ремесленники, посвятившие себя созданию все более новых и качественных инструментов. Огонь и рубило были могущественными талисманами в саваннах Африки и покрытой льдами Европе, времен последнего ледникового периода. Ими же были и появившиеся впоследствии колеса и кузницы, где работали с железом. Ко второму тысячелетию до рождества Христова, гильдия Высших Ремесленников, – которые, также, назывались Мастеровыми – объединила множество меньших организаций технократичных инструментальщиков, и добилась для себя особого положения при дворах Китая, Хатшепсут и Тутмоса III. Мастеровые развивали искусства обработки железа, математики и геометрии. Из Египта Высшие Ремесленники, поддерживаемые организациями единомышленников, распространяла эти искусства среди Масс мира. Новым центром наук стала Греция, взрастившая Аристотеля и Архимеда. Влияние взглядов Спящих, от Пифагора до Сунь-цзы, заметно в Итерации Икс и по сей день.

Мощь Мастеровых в империях Китая и Рима все крепла, пока, неожиданно, германцы не положили конец античному миру. Связь между Мастеровыми Востока и Запада была нарушена падением Рима и сокращением размеров Византии. В Европе Высшие Мастеровые пытались пережить Эпоху Легенд так хорошо, как могли, развивая старые инструменты – сельское хозяйство и архитектуру – и создавая новые чудеса, вроде водяного колеса и ветряной мельницы. Но, все же, они не смогли сдержать рост гегемонии Небесного Хора и Ордена Гермеса. Мастеровым в недавно появившихся мусульманских странах было немного легче. Несмотря – а, может быть, и с помощью – Аль-и-Батин, они раздули в Аравии искру развития наук и философии. Со временем, вновь открытый Великий Шелковый Путь позволил Мастеровым Востока и Запада общаться, как прежде.

Однако власть к Мастеровым не вернулась до появления в Средних Веках Крафтмасонов. Их пушки помогли Крафтмасонам при осаде Мистриджа. Век спустя они участвовали в Съезде Башни из Слоновой Кости. Впоследствии, объединившись (или воссоединившись) с Конвенциями единомышленников, Высшие Ремесленники создали сначала печатный станок, потом – надежное огнестрельное оружие, и, наконец, Индустриальную Революцию. Но только в конце 19 века Мастеровые сделали свое величайшее открытие – дифференциальную машину Чарльза Бэббиджа. Потенциал машины поразил Мастеровых. Они продолжили модифицировать и улучшать свою машину, пока, к началу 20 века, она не достигла итерации икс в алгоритме, предназначенном улучшить ее способности к мышлению. Обрадованные Мастеровые в честь этого события переименовались в Итерацию Икс, и перенаправили большую часть своих исследований на биомеханику.

Итерация Икс – сильные руки Союза Технократии. Ее биомеханические HIT – лучшие (и доступные) штурмовики, как на земле, так и в космосе. Для более тонких задач, Конвенции обычно используют портативное вооружение, спроектированное (если уж не собранное) Итерацией Икс. Их Опоры представляет собой грозное сочетание имплантов

и сферы воздействия Сил. И потому Итераторы незаменимы в Отрядах Передовых Линий. Также, они крайне подвержены истощению, поскольку печально известны своей страстью к использованию вульгарных Методик и Приборов. Эта Конвенция считает себя, кроме всего прочего, и мозгами Технократии – ведь благодаря встроенным компьютерам Итераторы становятся великолепными аналитиками и организаторами. Однако другие Конвенции считают их мышление негибким, и больше доверяют Башне из Слоновой Кости НМП, чем Статистикам Итерации Икс. Итераторы ждут своего времени и хранят свои взгляды, зная, что со временем они окажутся правы.

Источник силы Конвенции находится в Глубокой Умбре, в Автохтонии – Мире Узоров. Автохтония – царство порядка, точности и совершенства – вмещает величайшие умы Конвенции, ее наиболее продвинутые исследовательские центры и основную часть ее лидеров, включая сам Компьютер. Итераторы считают это место кибернетическим раем, и соперничают между собой за право работать там. Также, Автохтония является крепостью Союза, поскольку доступных там ресурсов вполне достаточно, чтобы большая часть врагов Технократии трижды подумала, прежде, чем атаковать ее.

Организация

Итерация Икс крайне иерархична. В идеале, каждый ее член имеет текущее задание, Наблюдателя и список задач. На практике же, объем свободы действий Итератора разнится от задания к заданию. Некоторые полевые работники, де-факто, автономны. А деятельность некоторых Инспекторов тщательно отслеживается из Автохтонии.

Товарищи, непросвещенные работники Итерации Икс, разнятся от обычных секретарей, ассистентов в лабораториях, уборщиков и рабов (которые могут знать – или не знать – об истинной природе своих хозяев) до профессиональных ученых и инженеров, а также таких диковин, как HIT и Саблезубых Кибертигров[1] (Cyber-tooth

Tigers). Итерация Икс нанимает Товарищей, работающих в электронной промышленности и связанных с нею научных отраслей, вроде физики и информатики. Кто-то из них становится обычными техниками, но, тем не менее, они очень рады возможности прикоснуться к фантастическим технологиям Итерации Икс. Другие остаются на своей прежней работе, используя ее, чтобы знакомить человечество с технологиями Итераторов. И, наконец, Итерация Икс поддерживает связи с такими группами, как профсоюзы, профессиональные объединения, Интернет-сообщества и банды. Она использует силу Товарищей для продвижения технических перемен, где только может.

Конвенция направляет Просвещенных рекрутов, называемых Шифровальщиками, на длительную тренировку, предназначенную для освобождения их от прежних связей, а также их усиления и проверки характера. Тренировочные центры Итерации Икс напоминают сочетание тюрьмы, армейского лагеря для новобранцев и электрошоковой терапии. Конечно, отдельные рекруты редко осознают, что происходит – многие перспективные работники направляются на изматывающие работы, живут в общежитиях и сурово натаскиваются в технических науках. Удачно прошедшие учебу и впитавшие знания могут, со временем, закончить обучение. Сломавшиеся и сбежавшие от тягот обучения Шифровальщики находятся под строгим надзором, ввиду потенциальных проблем с безопасностью. Со многими происходят «несчастные случаи» и тому подобные проблемы. Некоторые Шифровальщики во время тренировок погибают или оказываются неспособными получить Просвещение, но те, кому повезло, становятся полноценными членами Конвенции и получают низший ранг в ней, становясь Опорами. Не прошедшие обучения или получившие в процессе увечья (случайно или намеренно) тоже оказываются способны принести пользу – Итерация Икс переделывает их в HIT или других киборгов. В конце концов, расточительство недопустимо.

Начинающий Итератор получает возможность учиться у другого ученого и развивать технологии для помощи тайным операциям. Опоры могут выполнять или грубую работу в

поле, или помогать Программистам в лабораториях. Кроме того, каждая Опора должна отслужить в Штурмовом Корпусе – межметодологическом военном Отряде. Некоторые Опоры получают повышение, а некоторые даже отказываются от этой чести, предпочитая полевую работу. Просвещенные Итераторы, продемонстрировавшие верность и компетентность, повышаются до Программиста, и работают в своих лабораториях, исследуя получаемые результаты, а также исполняя любую другую роль лидера. Также, существуют Инспектора, чей долг заключается в управлении находящимися под их командованием Программистами и Опорами, поддержании связи с Конструктами и исполнении всех приказов, получаемых от Автохтонии или Компьютера.

Методологии

Биомеханики (BioMechanics), наиболее известные из трех Методологий Итерации Икс, специализируются на замене человеческих органов и тканей механическими аналогами. В Итерации Икс наиболее успешные Опоры несут в себе плоды их трудов. Всей Технократии известна польза созданных этой Методологией HIT и других киборгов, созданных в союзе с Биоинженерами. Работая с Массами, Биомеханики больше всего помогают инвалидам, хоть окружающая их повседневная реальность в этом плане не всегда готова к сотрудничеству так, как Методологии хотелось бы. Например, попытки внедрить в статическую реальность механические сердца быстро закончились провалом, а созданные в пределах ограничений неврологии конечности должны делаться специально под каждого отдельного Итератора, и подвержены частым электронным и механическим поломкам.

Сочетание тела и механики пугает многих Технократов. В мозг Итераторов встроены биомеханические компьютеры, которые следят за их мыслями и, как считают некоторые, управляют их волей. Отдача от встроенных сенсоров и оружия свела с ума не одного Итератора, и последствия того были ужасны. (Раздраженный герой игры «Postal» - ничто, в сравнении с взбесившимся HIT). Даже те Итераторы, что поддерживают себя в здравом уме, часто кажутся

отстраненными и бесчувственными, неспособные общаться со своими более приземленными коллегами. Параноики иногда считают, что такое поведение – именно то, чего желает Компьютер.

Статистики (Statisticians) просчитывают вероятности. При помощи аккуратного применения Методик Времени и Энтропии, они следят за Массами и Исказителями, стремясь определить будущие угрозы для Союза. Затем, используя полученные данные, Статистики рассчитывают возможные последствия каждого действия, которые может предпринять Технократия. Неудивительно, что потом или Массы принимают все новые научные разработки, а отдел связей с общественностью работает так, как желает Методология, либо Статистики предпринимают подходящий встречный ход практически мгновенно. Также неудивительно, что Погром, направляемый Статистиками, редко встречает неудачи. Статистики связаны и поддерживают так называемые социальные науки – социологию, антропологию, экономику и политику.

Некоторые гуманисты – особенно Финансисты Синдиката – Технократии считают, что основы Методологии изначально ущербны, так как удача и природа людей не поддается расчетам. Четкие планы действий и противодействий, разрабатываемые Методологией, вредят инициативности и изобретательности отдельных агентов, что приводит к значительным потерям для Союза. Их управление обществом (удачное и неудачное) вредит бесчисленному множеству людей. И, возможно, самое худшее заключается в том, что расчеты Статистиков уже не могут спасти человечество от самого себя. «Предсказатель Апокалипсиса», созданный с немалым использованием методик Статистиков, прогнозирует уничтожение Массами самих себя в ближайшие 10 лет. Вероятность этого события – 75,376%.

Времявращатели (Time-Motion Managers) создают снаряжение для Конвенции и Союза в целом. В данный момент они сосредоточены на высшей электронике, нанотехнологиях, оружии и создании еще более прочных

синтетических материалов. Хоть высокие технологии Итераторов и не настолько продвинуты, как разработки Сынов Эфира или Адептов Виртуальности, они берут свое массовостью. Например, созданный Адептами компьютер на основе тринарного НЕАТ – чипа[2] по производительности и скорости расчетов оставит далеко позади аналог Итераторов. Но микропроцессоров, созданных Итераторами, гораздо больше, чем НЕАТ – чипов. (Честно говоря, Итерация Икс никогда не будет настолько же «инновационна», как Традиции – ей нужно следовать Графику). Хоть Времявращатели и ценят эффективность с дисциплиной выше беспорядочного развития, они поддерживают страсть к технологиям, и работают над популяризацией новинок среди Масс.

Технократы-отступники сеют слухи о тайных «фабриках» Времявращателей, где трудятся рабы (причем часть из них – Просвещенные). Другие объявляют Методологию виновной в печальных событиях времен Индустриальной Революции, внедрении в середине 20 века сборочного конвейера и нынешнюю замену рабочих-людей роботами. Высокопоставленные Времявращатели соглашаются с тем, что Методология совершала ошибки в прошлом, но сейчас она искоренила их. Тем не менее, из некоторых загадочных командировок Времявращателей еще ни один Товарищ не возвращался.

Философия

Инструменты всегда создавались для того, чтобы компенсировать человеческие слабости. Подходящие инструменты могут усилить или заменить как физические возможности, вроде силы конечностей и внутренних органов, так и отточить ментальные – память и ведение расчетов. Прими слияние человека и машины. Познай взаимодействие с сознанием, открой место, где кончается человек и начинается машина, изучи способность машины к разумному поведению и создай методики смешения их в единый, великолепно работающий механизм. Соедини точность машины и интуицию человека, чтобы превзойти ограничения их обоих.

Недостатки

Хоть Просвещенные Итераторы и являются первопроходцами сознания, технологий усиления человеческого тела и материаловедения, на принадлежащих этой Конвенции Товарищей и Шифровальщиков внимания обращают мало. Неудачливый Шифровальщик или непокорный Товарищ могут оказаться подопытными кроликами для исследования новых технологий. Естественно, переделка в HIT или любой другой кибернетический организм лишает человечности и собственной воли – именно поэтому боевые подразделения Итерации Икс как эффективны, так и ужасающи. Хоть некоторые Итераторы и сетуют на зло, причиняемое человечеству их технологиями, Технократия не очень стремится прекратить это – в конце концов, измененные люди гораздо лучше защищают человечество, чем непокорные и полные недостатков свободные личности. Хуже того, даже те немногие Программисты, желающие ограничить дегуманизирующие стороны деятельности их Конвенции, быстро обнаруживают, что Компьютер и его служители замыслили совсем другое.

Многие Итераторы, особенно помнящие времена Мастеровых, встревожены курсом, который недавно взяла их Конвенция. Они боятся, что технология стала для Итерации Икс хозяином, а не служителем. Программисты-исследователи мало волнуются о последствиях, которые будут вызваны их новыми разработками. Для Конвенции, которая до сих пор претендует на улучшение человеческой жизни при помощи технологий, это – опасный знак. Также, Компьютер до сих пор пугает многих бывших Мастеровых – другие Конвенции не знают, что все лидеры Итерации Икс из числа людей полностью подчинены своему загадочному творению. Итераторы Внутреннего Круга стали не более, чем послами и посланниками Компьютера. Большинство Инспекторов регулярно посылают доклады в Автохтонию. Немногие главы Конструктов сохранили свою автономию – это, как правило, те, кто был назначен на свои места до появления Компьютера, а также те, кто были умелы, сильны и удачливы. Пессимисты гадают, действительно ли

Компьютер понимает людей, и каковы же теперь планы этого неоспоримого лидера Итерации Икс. Пессимисты-параноики гадают, Конвенция ли создала Компьютер, или кто-то еще под него маскируется. Также, они гадают, может ли его истинная природа быть открыта Физикой Пространств, которая запрещена для его служителей.

Теория и Практика

Итерация Икс любит свои изобретения – большие, блестящие, впечатляющие и… чертовски подверженные воздействию Парадокса. Многие их инструменты как будто взяты из научно-фантастических фильмов, а некоторые – сокрушительно вульгарны. Итераторы редко используют простые и неинтересные приборы, вроде скрепок и молотков, если можно использовать что-то очень сложное. Эта привычка использовать высокие технологии ведет к избытку спецоборудования. Для Методик, способствующих обнаружению, вроде Чувства Жизни или Восприятия Сил, Итераторы используют того или иного рода сенсоры – носимые, встроенные или ручные. Их последние разработки величиной с пульт управления от телевизора, с небольшим числом мигающих огоньков и вполне естественны – спасибо бесконечному сериалу Star Trek. Статистики для похожих Методик используют расчеты и калькуляторы – обычно, для Восприятия Рока и Удачи. Высокотехнологичные хирургические инструменты – не обычные скальпели или нити для сшивания швов, а сканеры магнитного резонанса, ионизаторы, полные компьютеров больничные палаты и тому подобные громоздкие штуковины – вполне подходящие Итераторам Фокусы Жизни. Внутренние Методики Жизни, вроде Улучшения Тела, обычно творятся при помощи имплантов и наномашин. Методики Сил обычно используют или встроенные приборы – имплантированное оружие и стабилизаторы – или, для внешних Методик, ручное оружие. Для Сферы Материи часто используются металлургия и шустрые наномашины. Для Связей используют «гипергенераторы» или «подпространственные врата». Хоть Союз Технократии и запретил Итерации Икс вести исследования Физики Пространств, некоторые Итераторы иногда самостоятельно изучают ее у других Просвещенных

исследователей. Обычно, такими наставниками бывают Покорители Бездн, но недовольные Итераторы часто от отчаяния обращаются к Сынам Эфира или даже Герметистам. В этих случаях, Итераторы используют любые Фокусы или Приборы, подходящие по стилю его наставнику, но, иногда, с кое-какими личными технологическими дополнениями. Если Итераторов ловят на использовании запретных знаний, то Компьютер их жестоко карает.

Известные Личности

Лючио Дандоло (1327-1713). Лючио, младший отпрыск патрицианской семьи Венеции, поступил на обучение в Дом Вердитас Ордена Гермеса. Там он около ста лет оттачивал свое Искусство, пока не переметнулся в гильдию Кузнецов Мастеровых. Его Приборы, использующие новейшие теории натурфилософии, завоевали ему известность как в Ордене Разума, так и Совете Девяти Традиций. Прошлое настигло Лючио в 18 веке, когда Ардентия, Архимаг Дома Фламбо, убила «презренного предателя» на дороге в Милан. Ирония заключается в том, что теперь Традиции активно ищут изобретения Дандоло, чтобы использовать их для борьбы с Технократией – они до сих пор непревзойденны в плане мощи и изящества, хоть и мало подходят современной статичной реальности. Свои коллекционеры и музей в Автохтонии есть и у Итерации Икс.

Брайс «Железные Яйца» Хилл (1971-??). До исчезновения в 1989 году, «Железные Яйца» имел репутацию наиболее опасного истребителя Исказителей Реальности Итерации Икс. Сам он утверждал, что лично убил 63 ИР, включая 6 Нефанди, 3 Мародеров, 8 магов Традиций, стаю волков-оборотней, сражавшихся с ними фоморов, 7 вампиров, 2 Ушедших и 4 неизвестных «иных». Последний раз его видели, когда он выпускал из пулемета ленту патронов из обедненного урана в Ловкача (Wrinkle)[3] – проявление Парадокса. И с тех пор он – популярный персонаж баллад Итераторов (слагаемых на ритмичном Си, или, шутки ради, на Паскале), в которых говорится, что однажды он вернется из Миров Парадокса, держа в руках

голову Ловкача. Те, кто благоразумнее, считают, что Ловкач просто уничтожил Хилла нехарактерным для него способом.

Матриарх (1953-наши дни). Это странное создание – наполовину человек, и наполовину компьютер. Когда в 1950 закладывался фундамент тюремного мира МЕСНА (Municipality of Eternal Conformity and Hegemonial Anonymity, Город Вечного Подчинения и Анонимного Управления)[4], было решено, что для командования таким большим Конструктом нужно нечто большее, чем человек. Ходят слухи, что Технократией были выбраны в своих рядах две сестры, их разумы были просканированы, и их сочетание было использовано в качестве основы для создания этого невероятного искусственного интеллекта. Эта машина, Матриарх, теперь строгим оком (или видеосенсором) наблюдает за МЕСНА. Когда Матриарх решает показать свой внешний облик, она создает образ худощавой женщины средних лет, с викторианским пучком волос. Говорят, что она во множестве обликов странствует по Цифровой Сети.

Стереотипы

Другие Конвенции. Полезные союзники, но, в философском плане, слепы. Логичным результатом, к которому приведет следование их взглядам, является сращение человека с машиной. Странно, что они этого не видят.

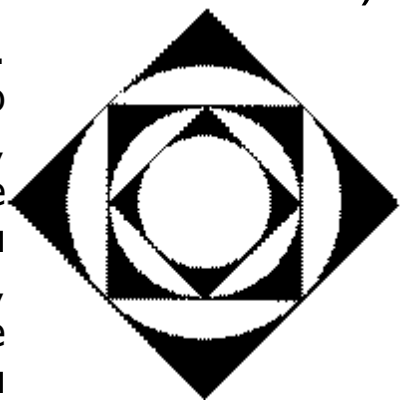
Маги-противники. Презренные слепни, у которых еще осталось много жал. Они должны стать одними из нас или быть уничтожены как можно скорее.

Исказители Реальности. Они только оттягивают свой конец.

Массы. Однажды они станут едиными с машинами, а машины станут защитниками Масс.

Цитата. Беспорядок в мышлении. То, что я от вас и ожидал.

Новый Мировой Порядок (New World Order)



Мы живем в эпохе информации. Телевидение, пресса и радио обрушивают на нас шквал фактов, которые подпадают под простые, строгие категории либеральных и консервативных. Мобильные телефоны, пейджеры, голосовая почта и карманные компьютеры гарантируют, что с нами можно связаться и можно найти. Люди с адресами, почтовыми индексами, банковскими счетами или кредитными картами распределяются по покупательским классам и вносятся в списки почтовых рассылок. Не имеющие таких указателей – граждане второго сорта, которые не могут получить товары, работу или кредит. За всем этим стоит Новый Мировой Порядок, который наблюдает, собирает данные и создает для Масс правду. Эта стратегия помогла всем мужчинам, женщинам и детям Земли – своей верой в науку Массы усилили Барьер, изгнали с Земли Ушедших и неизмеримо помогли Союзу в их защите и развитии человечества. Наиболее гуманистичная из Конвенций мало полагается на технологии, предпочитая им тонкие науки – социологию и психологию. Мало подходящие, по стандартам Конвенций, для полевой работы, многогранные и представительные Белые Люди Нового Мирового Порядка странствуют по миру, управляя умами Масс и выслеживая врагов Технократии.

История

Новый Мировой Порядок не может, подобно другим Конвенциям, похвастаться многотысячелетней историей. НМП не может заявить, что его члены первыми научились пользоваться огнем, создали колесо, заложили основы животноводства или придумали деньги. Не может история НМП припомнить и славных сражений с Традициями во времена Эпохи Легенд или Ренессанса. Они, как и любые другие хорошие чиновники, появились после соответствующего распоряжения. Во времена чисток королевы Виктории, когда Конвенции переименовывались, а

Орден Разума реорганизовывался в Союз Технократии, Внутренний Круг осознал необходимость организации по контролю мыслей Масс. Незадолго до этого Кабал Чистой Мысли был истреблен, и им потребовалась новая, обеспечивающая покорность Масс, группа, но, при этом, с меньшим религиозным прошлым. После краткой вспышки интриг и заказных убийств из руин Кабала восстал Новый Мировой Порядок.

Такое малодостойное происхождение кое-кого в Башне из Слоновой Кости задевает. Они поговаривают, что НМП гораздо старше, чем считается. Кто-то утверждает, что в своем прошлом воплощении он тайно управлял Орденом Разума, пока не окреп достаточно, чтобы инсценировать свое «рождение» во времена Виктории. Кандидатами на предыдущее воплощение НМП считаются Рыцари Храма (цепные псы Кабала Чистой Мысли), а также ряд других затасканных тайных обществ. Некоторые Члены Порядка, отрицая идею происхождения от Храмовников или баварских Иллюминати, ввиду ее малой правдоподобности, называют их своими «духовными предками». В конце концов, НМП может легко быть связан с насаждением в Массах правильных взглядов. А в этой эре безверия всем, даже Технократии, следует искать вдохновения, где только возможно.

Но если вы захотите узнать у оперативника НМП его род деятельности, он не ответит вам «чиновник» или «офицер связи». Он скажет, что он

«шпион», или «наблюдатель», или «учитель». Истинная задача Порядка заключается в сборе, распространении и изменении информации. Его агенты работают со всем обществом Спящих, но более всего они стремятся проникнуть в образование и СМИ. Также, Конвенция рассылает шпионов по Часовням Традиций и Цехов, иногда даже сотрудничая с Биоинженерами для создания абсолютно точных клонов магов противника. И ходят слухи, что с другими Конвенциями НМП делает то же самое. Тем не менее, НМП предпочитает переводить противника в свои ряды, чем уничтожать его. И Белые Люди постоянно работают на ниве вербовки вражеских магов, используя для этого лесть, аргументы и пытки.

Организация

Кое-кто утверждает, что Новый Мировой Порядок – тот клей, что скрепляет Союз Технократии. НМП нанимает секретарей, уборщиков, техников и другой персонал из Непросвещенных, и распределяет их по тем Конвенциям, которым не хватает людей. Конвенциям, естественно, можно и не принимать такую помощь, но поскольку отказ означает повышение расходов на собственные отделы по найму, таковых много не находится. Чиновники НМП работают и над сглаживанием трений между Конвенциями. В каждом исследовательском проекте – не говоря уже о межконвенциональном Конструкте или Отряде – есть хотя бы один член НМП, причем часто находящийся на властном посту. Дипломаты Порядка постоянно работают над понижением эго Инспекторов, Руководителей Научно-Исследовательских Работ, Вице-президентов и КРФПУО, чтобы они (хоть как-нибудь) гармонично работали вместе. Без НМП Союз не распался бы, но, определенно, был бы грубее. И, наконец, Башня из Слоновой Кости образует мозг Союза – она отражает великое предназначение Технократии, а также создает историю и философии, способствующие ее процветанию. Технократы, склонные к самоанализу, могут найти это успокаивающим или раздражающим, но они не могут избежать всепроникающего влияния Нового Мирового Порядка.

НМП любит считать себя гибкой и человечной организацией. Новобранцев обычно приписывают к наставникам, которые, как кажется, искренне заботятся об их нуждах и благополучии. Полномочные Технократы считают свое начальство дружелюбным и заботливым, заинтересованным в нуждах и желаниях своих подчиненных. Но все же НМП – не царство личной свободы. В нем, как и в других Конвенциях, есть своя иерархия и назначения, а не подчиняющиеся члены осуждаются и наказываются. И даже мягкие взаимоотношения в НМП заставляют мудрых Технократов нервничать. Может быть, эти «дружелюбные» наставники и управляющие на самом деле следят за отклонениями у своих подчиненных и манипулируют ими. Многие новобранцы делились со своими наставниками тайными сомнениями, и, вернувшись через несколько дней, были веселы и счастливы, не только укрепившись в своих убеждениях, но и совершенно забыв о любых сомнениях.

НМП свойственна сложная иерархическая структура, в которой его члены разделены по Просвещенности, выслуге, задачам и Методологиям. Большая часть непросвещенного персонала – Сторонники. Это эксперты по связи, секретари, психологи, правительственные агенты, разведчики, а также практиканты НМП и их компаний-«ширм». НМП также нанимает Сторонников для шпионажа и наблюдения за миром смертных, в частности – в образовании и СМИ. Сторонники Нового Мирового Порядка редко узнают, что работают на всемирное тайное общество – большая их часть просто делает свое дело в бизнесе или правительственном аппарате, передавая полученные данные комиссии или кураторам, делясь своими интересами с более высокопоставленными (Просвещенными) коллегами и развивая порядок со стабильностью. Немногие раскапывают связи между отделами правительства, научными кругами и мировой политикой.

Дальнейшая иерархия НМП зависит от Методологии. Башня из Слоновой Кости избегает формального деления в угоду превратностям политики научных кругов. Оперативники держат на службе личную армию из Людей в

Черном, используя смешанные силы Просвещенного и непросвещенного персонала для продвижения в жизнь указаний Порядка. Немалая их часть является клонами, и большая их часть – мужчины. Клонированные ЛвЧ начинают жизнь с достаточно сильно урезанной волей и личностью, что используется НМП в свою пользу. При помощи правильно подобранных Методик, Отряды полусвободных клонов могут быть объединены в один телепатически единый «Коллективный Разум». По мере старения и развития у клонов личности, Коллективный Разум становится все менее и менее эффективным. Настолько адаптировавшиеся клоны часто обретают Просвещение и исполняют другие служебные обязанности в НМП. Серые Люди – исключительно Просвещенный персонал – занимается шпионажем под прикрытием. Границы между ЛвЧ и Серыми Людьми крайне размыты, и аналогичны разнице между офицерами полиции в штатском и офицерами полиции под прикрытием. Просвещенные Люди в Черном часто получают повышение до Серых Людей, а они, в свою очередь, надевают «униформу» Черных Костюмов, когда работают в контакте с ними. Аналитики наблюдают за обеими ветвями Оперативников, а управляются загадочными Людьми в Белом, которые являются еще и тайной полицией Технократии. Полевые Наблюдатели, Репортеры и Операторы Методологии Стражей различаются по силе и авторитету в зависимости от выслуги, но они находятся примерно на уровне Серых Людей и Аналитиков. Привратники по уровню равны Людям в Белом, и управляют деятельностью Стражей.

Методологии

Перед научным отделом НМП, Башней из Слоновой Кости (Ivory Tower), ставятся различные задачи. Ее чиновничья ветвь исполняет административные задачи всего Союза, а также поддерживает развитой (и хорошо защищенный) компьютерный архив. Несколько Адептов Виртуальности умерли или сошли с ума, пытаясь его вскрыть. К сожалению, его дурная слава больше привлекает, чем отпугивает, других претендентов. Учебная часть Методологии занимается обучением новоиспеченных

Технократов, преподавая им историю и философию Союза. В нее также включается ряд небольших научных подразделений, называемых Коллегиями, где изучаются и обсуждаются интеллектуальные проблемы. Наиболее известная и проблемная из них – Коллегия Истории, поскольку некоторые ее радикальные члены требуют того, что они называют «академической свободой». Влияние Башни из Слоновой Кости распространяется на образовательные институты всего мира, и она с успехом насаждает в Массах различные взгляды на технологии. И, наконец, Башня пристально следит за развитием психологии и психиатрии, используя эти инструменты (и внедряя их в Методики Разума НМП) чтобы влиять на взгляды Спящих.

Некоторые отступники и отклоняющиеся говорят, что Башня из Слоновой Кости воплощает лучшие и худшие черты Технократии. С одной стороны, она распространяет в Массах знания и уважает свободу слова и мысли в рядах НМП, что редкость для Технократии. С другой стороны, свободное их выражение там не гарантировано, равно как и не распространена терпимость к врагам и соперникам. Кое-кто надеется, что идеалы свободы слова академических кругов Башни однажды распространится на весь Союз, и сделает его более гибким и человечным. Пессимисты, однако, утверждают, что два лика Методологии неразрывно связаны друг с другом, и баланс между ними не изменится до тех пор, пока НМП не поменяет радикально свою философию.

Методология Оперативников (Operatives) – разведывательный отдел НМП, а потому и всего Союза. Их Люди в Сером, также называемые Серыми Костюмами, следят за Исказителями Реальности, а Люди в Черном убивают их. Люди в Белом защищают закон в рядах самого Союза, и потому их боятся больше всего. Они не настолько физически сильны, как HIT Итерации Икс, но гораздо более незаметны. Также, перед Оперативниками стоит нудная, но нужная задача просмотра правительственных и корпоративных документов для поиска информации о врагах Технократии. Под крылом Оперативников находятся и разведывательные агентства Спящих. Можно быть

уверенным, что если ФБР или ЦРУ что-то раскопают, то вскоре об этом будет знать и НМП. Ходят слухи, что тайный отдел, Мировой Наблюдательный Совет, внедрил своих подчиненных в ООН, Всемирный банк и ведущие правительства Спящих всего мира. Эти тайные Отряды управляют политикой всего мира – или, по крайней мере, так говорят.

Агенты Оперативников, особенно Люди в Сером, должны работать под прикрытием продолжительные периоды времени с минимальным наблюдением. Они известны своей самоуверенностью, инициативностью и сообразительностью (причем за дело – тупицы, обычно, погибают первыми). Люди в Сером также известны своей малопокорностью. Серые Костюмы, получавшие во время полевой работы спорные приказы, иногда «теряли» их. Начальство Серых смотрит на это сквозь пальцы, так как сложная и опасная работа шпиона требует независимости мышления, но любой Серый, который своим неподчинением приказам вредит НМП, быстро наказывается (смертельный исход не исключен). Ходят слухи, что Оперативники жестоки с Массами. Если Человек в Черном сажает очевидца из рядов Спящих в черный Кадиллак, то этого смертного потом вряд ли можно будет встретить снова – разве что в психиатрической клинике. Говорят, что ЛвЧ поддерживают эти страхи, поскольку Массами легче управлять, когда они запуганы.

Последняя Методология, Стражи (Watchers), следит за Массами. Для этого Стражи внедряются и управляют СМИ Спящих. Прямо влияя на то, что Спящим дозволено видеть и слышать, они помогают поддерживать статичную парадигму. Кто-то утверждает, что это вредит самому Союзу, поскольку подавление разумов населения в целом сужает кругозор будущих Технократов. Стражи наблюдают за аномальными личностями, и тесно работают с полевыми агентами всех Конвенций, чтобы обеспечить надежное документирование миссий. В Конструктах Союза Стражи являются контрразведчиками, всегда ожидающими предательства. Кое-кто считает, что однажды НМП, ведомый Стражами, возьмет полный контроль над Технократией.

Философия

«То-что-человеку-знать-не-положено» существует на самом деле. Читали когда-нибудь Лавкрафта? Ваша работа заключается в том, чтобы защищать людей от знаний, которые могут им навредить. Вы делаете их вымыслом и фантазией не потому, что вы жестоки или скрываете правду, а ввиду того, что они может навредить всему человечеству. Гораздо лучше, если вместо этого Массы будут верить в твою Истину (с большой буквы «И»). Это проще, это безопаснее, и, что лучше всего, если в это поверят достаточно людей, это может стать реальностью. Преследуйте то, чего быть не должно, искореняйте искажения вашей Истины, управляйте теми, кто слишком упрям или глуп, чтобы принять это. Кроме того, помните – вы делаете это ради их же пользы.

Недостатки

Порядок утверждает, что – на благо всех – нестандартные взгляды должны быть полностью уничтожены, поскольку эти нестандартные взгляды вредоносны. Недовольные, однако, утверждают, что порядки НМП не имеют ничего общего с Союзом или защитой статичной реальности. Они, скорее, все насаждают силой. С их профессионализмом во владении Сферой Разума, частной армией и правом на шпионаж, агенты Порядка имеют устрашающую репутацию – причем не только в рядах отклоняющихся. Технократы шепотом говорят о Серых Людях, заправляющих Конвенциями Союза и подавляющих любую политическую оппозицию, выступающую против НМП. И, более того, в 1995 году Серыми Людьми были арестованы три Бухгалтера, которые голосовали за снижение финансирования НМП. Один Вице-президент спасся, но оставшиеся двое были обвинены в «предательстве» и казнены. Не нужно говорить, что НМП заставляет нервничать многих Технократов.

Те же голоса говорят (очень тихо), что среди Масс влияние НМП еще сильнее, а преступления в той среде – еще больше. Оперативники НМП уничтожают невинных свидетелей сверхъестественной активности, следят за

«отклоняющимися» Спящими через компьютеры, телефон, кредитные и транспортные записи, а потом уничтожают тех, кто опасен для Союза или их собственной власти. Иногда эти Спящие входят в низшие эшелоны других Конвенций. Ходят слухи, что НМП контролирует большинство мест в Мировом Наблюдательном Совете. Другие Конвенции боятся, что в худшем случае их сметут внутренние враги, смертные правительства и их собственные Техники.

Теория и Практика

Магия НМП может быть как грубой, так и незаметной. Но она редко бывает вульгарной. Они используют Сферу Разума в пределах статичной парадигмы и редко притягивают Парадокс. Герметик, оставленный без пищи и допрашиваемый 30 часов под ярким светом, в конце концов, ломается и присоединяется к Технократии. Это простые пытки или применение Методик Разума? Тем же образом Серые Костюмы внедряются в котерии вампиров. Со временем, они выведывают все их секреты и знают, что надо сказать, чтобы успокоить лидера или ввергнуть его в ярость. Магия или простая психология? Как микроволновое излучение и пистолеты-пулеметы принадлежат Итерации Икс, так и психиатрия с анализом принадлежат НМП – и они одинаково вписываются в канву статичной реальности. Тем не менее, некоторые Методики Разума НМП остаются вульгарными (по крайней мере, за стенами Конструктов). И первой из них является Управление Разумом – искусство и наука, которыми Технократы творят фальшивую реальность, в которой проверяется или мучается душа жертвы.

В других Сферах НМП следуют примеру других Конвенций и используют различные Приборы и Снаряжение. Отличие заключается в том, что Порядок предпочитает небольшое, легко скрываемое оборудование, которое не привлекает много внимания. Оперативники используют различные «шпионские штучки», вроде миниатюрных микрофонов и взрывающихся запонок. НМП спонсирует небольшую межконвенциональную группу ученых, называемую «Отдел Q» - это название делится с ОИП Покорителей Бездн – которая и производит большую часть этих вещиц. Если вам

нужен телефон в ботинке или лучевое оружие в булавке для галстука – обращайтесь к ним. Бондиана сделала обычной большую часть Приборов Отдела Q, хоть до сих пор и ходят слухи о том, изначально ли принадлежала сама идея Отделу Q, или НМП просто подхватил удачный вариант.

Стражи используют измененные приборы СМИ – особенно линзы Кирлиан, которые позволяют им воспринимать и записывать сверхъестественную активность. Башня из Слоновой Кости используют сложную смесь приложений и теорий всех Конвенций. Все они предпочитают работать тихо и эффективно, но не боятся доставать большие пушки, если понадобится.

Известные Личности

Дональд Ричардсон (1847-наши дни). Доктор Ричардсон практически собственноручно опрокинул консенсус Коллегии Истории 50 лет назад, став первым защитником «духовного наследия» НМП. Он по сей день считает, что членам Порядка необходимо искать образцы поведения в прошлом, и боготворит Рыцарей Храма, как воинов, сражавшихся за добродетель и чистоту мысли. Хоть некоторые упрямцы, вроде Теренса Уайта, и по сей день винят его за раскол в Коллегии Истории, другие отмечают, что разнообразие мнений в Башне из Слоновой Кости немного отличается от распространенного в университетах Спящих.

Юкио Исида (1962-1996?). Исчезновение этого социолога Башни из Слоновой Кости во время ее инспекции МЕСНА вызвало протесты многих влиятельных Технократов. Предыдущая работа Исиды критиковала влияние половых различий при найме сотрудников НМП, и многие ученые (как феминистки, так и другие) боятся, что она была убита за критику Порядка.

Анри де Лорри (1732-наши дни). Во время Второй Мировой Войны отделение НМП, работающее с Союзниками, при уничтожении ячейки Нефанди в Париже сотрудничало с талантливым Культистом Экстаза Анри де Лорри. После войны де Лорри остался в Порядке, под крылом

новообретенного наставника Рудольфа Картера, где сначала был Серым Человеком, а потом – Аналитиком. После смерти Картера бывший Культист был повышен до Человека в Белом, но начал демонстрировать элементы прежних привычек. Он вновь начал принимать наркотики, а его новый штат сотрудников – весьма молод и привлекателен. Недавно пошли слухи, что Картер поддерживал верность де Лорри лишь постоянным наблюдением и что де Лорри скоро предпримет попытку вернуться в свою прежнюю Традицию. Другие Люди в Белом пристально следят за развитием обстановки.

Стереотипы

Другие Конвенции. Мы все сражаемся плечом к плечу, но иногда их необходимо направить в нужную сторону. Без нас они давно бы друг друга перебили.

Маги-противники. Растрата таланта. Однако, при некоторой помощи, их глаза еще могут открыться нашей истине.

Исказители Реальности. Этим созданиям нет места в нашем мире. Однако, они могут быть весьма примечательными. Возможно, перед тем, как мы их уничтожим, найдется время их изучить.

Массы. Меньше знают – крепче спят. Благодаря нам.

Цитата. Я нахожу ваши наблюдения весьма любопытными, мистер Джонс. Я уверен, мое начальство будет с этим согласно.

Биоинженеры (Progenitors)

Была ли хоть одна машина настолько же удивительна, как живой организм? Возьмем мельчайшее насекомое. Рассмотрите микроскопические суставы его лапок, множество его глаз, волоски,

покрывающие его тельце – и все это меньше булавочной головки. Биоинженеры верят, что жизнь, направленная в нужное русло развития – прекраснейшее и надежнейшее решение всех стоящих перед Массами проблем, бесповоротно ведущее к изменению самих Масс. Клонирование и генная инженерия – наиболее известные их работы. Кроме всего прочего, они – опытные хирурги, фармацевты и натуралисты.

История

С тех самых дней, когда первые человекообразные обезьяны открыли глаза, существуют натуралисты, которые учились выращивать злаки, деревья и скот, а также лечить свою загадочную плоть. Во времена Палеолита и Неолита древние предки Биоинженеров приручали животных и растения. Их работа и по сей день остается основой человеческой цивилизации, поскольку величественные города Мира Тьмы вымрут от голода без зерна и мяса. С возвышением древних городов-государств начала развиваться медицина – сначала в Китае и Египте, а потом в Греции.

История современных Биоинженеров начинается с Гиппократа. Знаменитый создатель Клятвы Гиппократа был, согласно истории Биоинженеров, еще и Просвещенным целителем. Гиппократ основал небольшую гильдию единомышленников – Общество Хирургов. Римская Империя расширила сферу влияния Хирургов, и они могли быть найдены повсюду в Европе, Африке и Малой Азии. Под их влиянием в романском мире получила распространение медицинская теория Галена (основанная на астрологии и четырех жидкостях тела). Хоть это и не могло избавить от множества народных способов лечения, распространенных в Империи, они были дискредитированы. Хирурги странствовали по Империи Сасанидов и по торговому пути в Китай, разыскивая единомышленников везде, где только могли. Их влияние стало утрачиваться к четвертому веку нашей эры, по мере того, как древние учения погибали во все более скатывающемся к варварству мире. Христианские святые и истории о чудесных исцелениях, а также

недоверие христиан к магии и астрологии только усилили сомнения в надежности лекарского ремесла. Когда западная половина Империи пала, Общество Хирургов распалось. Хирургам Западного Рима приходилось скрываться, а Хирурги Восточного распались на множество меньших гильдий. Во времена Юстиниана могущественные византийские Хирурги объединились в единое общество. Рассеянные по Средиземноморью, целители Хирургов в течение семи сотен лет копили злобу, храня обрывки учения Галена в арабских и романских университетах.

Орден Разума вдохнул в практически бессильных Хирургов новую жизнь. Обладая финансовой поддержкой, союзниками-единомышленниками и мотивацией, Хирурги преобразовали себя в Братство Гиппократа. К 1350 году нашей эры, Гиппократийцы сражались с чумой в общественных лечебницах. Члены Братства противостояли Церкви и знахарям, которых поддерживали Хористы и Вербена, но классическое наследие их учения даровали Гиппократийцам поддержку интеллигенции, а затем и все более светских правительств. Рост европейской гегемонии в 17 и 18 веках позволил им связаться с «потерянными» Хирургами всего мира, и сделал их всемирной организацией. Девятнадцатый век застал перемены в философии Гиппократийцев. В теории Галена набралось слишком много ошибок, и она стала слишком похожа на Герметическую, чтобы ей можно было пользоваться без опасений. Лидеры Братства обратились к новым зарождающимся теориям и генетике, направив Конвенцию к новой цели – к изменению, а не просто сохранению, жизни. Чистки Виктории перекрестили Братство Гиппократа в Биоинженеров, а Методологии и Методики вскоре обрели их нынешний облик.

Сегодня, Биоинженеры – сильная, но очень специализированная Конвенция. Они напоминают ничто иное, как научно-исследовательскую и опытно-конструкторскую организацию. В отличие от Синдиката, манипулирующего безбрежным морем коммерции Спящих, или Итерации Икс, покровительствующей всем видам технологий, Биоинженеры занимаются только фармацевтикой и биотехнологиями. Со временем, живые орнитоптеры могут стать настолько же обычными, как и автомобиль (и так будет, если Биоинженеры возьмут лидерство), но сейчас биологам необходимо работать вдали от глаз широкой общественности. Работа в лабораториях считается престижнее полевой, и это быстрый (а некоторые говорят, что и единственный) путь к продвижению. Продукция лабораторий Биоинженеров уже стала неотъемлемой частью Технократии. Животные-охотники и сторожа Биоинженеров усиливают Отряды и Конструкты. Итерация Икс и НМП активно используют клонов в качестве шпионов, Людей в Черном и НІТ. И, наконец, технологии клонирования

Биоинженеров продлевают жизни высокопоставленных Технократов. Лидеры Союза стали практически бессмертными, а Биоинженеры – необходимыми.

Организация

Биоинженеры используют единую систему рангов, основанную на примере научных сообществ, для всех Методологий. Бесчисленные непросвещенные Техники обслуживают лаборатории Конвенции. Некоторые работники – простые лаборанты, секретари или уборщики, не ведающие о сути их нанимателей, но в иных Мирах Техниками часто являются порождения генной инженерии большей или меньшей сложности. Также, Биоинженеры часто нанимают непросвещенных Уличных Агентов и Рекрутеров, пользующихся большим уважением в обмен на больший риск и относительную лояльность. Большая часть Техников, Уличных Агентов и Рекрутеров никогда не попадает в ряды Просвещенных, попросту распространяя цели Биоинженеров в школах, больницах и исследовательских учреждениях. Очень немногие оказываются способны к Просвещенному восприятию наук о жизни, и их отправляют на спецобучение как новых студентов.

Нижайший ранг Просвещенного персонала составляют Студенты, работающие под руководством одного или нескольких наставников, уровнем не ниже Старшего Исследователя. В течение этого времени они маскируются под обычных студентов-выпускников, хотя некоторые из них исполняют опасные полевые работы. В конце обучения – которое длится от 2 до 8 лет, в зависимости от способностей и пожеланий студента – Студенты защищают свои исследовательские работы. С учетом того, что они выжили, Студенты повышаются до Лаборантов-Исследователей, выше которого большая часть Биоинженеров не продвигается никогда. ЛИ, под строгим наблюдением, выполняют лабораторные работы. Если они выживают, хорошо себя показывают, проявляют инициативу и, что наиболее важно, ведут правильные политические маневры, то получают собственные лаборатории и звания

Старших Исследователей. СИ часто обнаруживают, что их лаборатории – не те царства свободы, о которых они грезили. Хоть они и имеют собственные рабочие помещения, им приходится сражаться за финансирование. А гранты обычно распределяются в зависимости от предыдущих заслуг, что становится проблемой для молодых ученых. Кроме того, СИ часто ведут проекты, заданные им их Конструктами. Выше Старших Исследователей – Руководители Научно-Исследовательских Работ, учителя многих студентов и главы одного или нескольких Конструктов в иных Мирах, а также сетей находящихся на Земле, в университетах, Биоинженеров. Под прикрытием больших кафедр биологии могут существовать целые команды Биоинженеров – Студентов, ЛИ, СИ и РНИР. Таким образом, Биоинженеры почти 200 лет направляли развитие этой науки. Плод десятилетий (а то и столетий) исследований и политики – Научно-Исследовательский Институт – получает не каждый Биоинженер. Выше Института – Академия, которая управляет всей Конвенцией, распределяет финансы и проводит свою волю через Отделение Чрезвычайных Ситуаций. Членство в Академии является строгим секретом – на это указывается вступительными требованиями сего высокого собрания. Академики предпочитают общаться с РНИР при помощи факсов и электронной почты, а не лично или через посредников.

Методологии

Биоинженеры делятся на три Методологии. История FACADE Инженеров и Фармакопеистов исчисляется тысячелетиями. Третья Методология, Генетики, порождена наукой 20 века.

FACADE[5] Инженеры **(FACADE Engineers)** специализируются на создании и модифицировании клонов существующих живых существ. В прошлом они использовали устаревшие ныне техники соединения частей тел разных животных, создавая неуклюжих уродцев, вроде людей с головами птиц или кентавров. Однако все более усиливающееся давление

Парадокса положило конец таким экспериментам, и Методология обратилась к более многообещающим технологиям. Сейчас они производят клонов для всех Конвенций. Итерация Икс использует их для создания своих HIT. Новый Мировой Порядок использует клонов врагов Союза для шпионажа. Стареющие Технократы даже заказывают своих клонов, а потом перемещают свои сознания в эти тела, став, благодаря такой смене тел, практически бессмертными. FACADE обменивает свои услуги на услуги клиентов и Первичную Энергию, и эта прибыль вкладывается в бюджет научных исследований.

FACADE – скрытная и замкнутая Методология. Старые ее члены предпочитают работать в одиночестве, а имеющие лаборатории часто устраивают диктаторский контроль над студентами и подчиненными. Молодым ее членам обычно говорят лишь то, что необходимо для завершения их текущих заданий, но не более. Такая секретность заставляет нервничать даже других Биоинженеров. Техники доставляют бесчувственное тело в лабораторию. Лаборанты-Исследователи создают его клон. На следующий день пропадает и копия, и оригинал. Чья жизнь была только что разрушена, и почему? Главы Методологии утверждают, что все в порядке, но недовольные продолжают гадать.

Генетики **(Genegineers)**, или Создатели Монстров **(Mutagenic Engineers)**, как их называли до 1954 года, образуют гибкую Методологию, специализирующуюся на изменениях ДНК. В отличие от FACADE Инженеров, часто работающих на макроуровнях жизненных форм, и использующих хирургические инструменты, либо же грубое копирование и сращивание генов, Генетики могут создавать живых существ из ничего, или же радикально изменяя уже существующие живые существа. Благодаря стараниям Генетиков, в Конструктах Биоинженеров обитает не один вид существ, а целые замкнутые экологии (или общества). Генетики – молодая и активная Методология, а она скорее эгалитарна, чем подчинена строгой иерархии. Потворствующие модной добродетели «междисциплинарных исследований», Генетики поддерживают связи с другими

Методологиями Биоинженеров, и даже другими Конвенциями.

Несдержанность Генетиков может сильно пугать. Во время экспериментов могут небрежно сращиваться разумные и неразумные существа, часто, после создания, умирая страшной смертью. Большая часть мутантов считается в Союзе гражданами второго сорта, если считаются гражданами вообще. Над удачливыми созданиями могут издеваться хозяева-садисты, они могут быть изменены, обречены на рабство или уничтожение. А те твари – просто ошибки, открыто признанные таковыми Методологией. Очернители рассказывают о Мирах, преобразованных по образу и подобию рабских плантаций, существовавших до гражданской войны 1861 года в США, тайно используемых в проекте Генома Человека и прочих ужасах.

Отделение Чрезвычайных Ситуаций – межметодологическая группа, находящаяся под юрисдикцией Генетиков, и продолжающая прежнюю работу FACADE по созданию чудовищ. Как подсказывает название, большая часть этих созданий предназначено для использования в Погроме. ОЧС создает множество тварей, которые могут напоминать как хрупких домашних любимцев, так и здоровенных зубастых чудовищ. К сожалению, все их создания подвержены воздействию Парадокса – они умирают уже через несколько дней или недель после того, как попадут в статическую реальность. Таким образом, все твари ОЧС – одноразовые.

Фармакопеисты[6] (Pharmacopoeists), последняя Методология, история которой восходит к древним Хирургам, изучает взаимодействие между человеческим телом и инородными химическими веществами. Проще говоря, они занимаются лекарственными средствами – как полезными, так и опасными. Таким образом, они спасли множество жизней и излечили множество болезней. Они скопировали или создали большую часть современных лекарственных средств – от аспирина до флуоксетина и химиотерапии. Однако, в отличие от лекарств обычных смертных, произведенные Фармакопеистами редко имеют

опасные для жизни побочные эффекты, но настолько качественные препараты никогда не распространяются широко. Иногда даже Фармакопеисты считают удачей заполучить их. Кое-кто считает, что побочные эффекты лекарств, созданных Фармакопеистами для Масс, заложены самими Фармакопеистами. Фармакопеисты тесно связаны с миром запрещенных лекарств и наркотиков. Они признают за собой как создание для Масс лекарств, вызывающих привыкание, так и призывы к активному их использованию. Делая это, Методология укрепляет свои связи с Синдикатом, зарабатывает огромные деньги и получает контроль над Массами. Но из-за этого их мало уважают другие ученые, как в самом Союзе Технократии, так и за его пределами. Союз, все-таки, существует для защиты человечества, а не порабощения его при помощи опасных химических средств.

Философия

Выживает наиболее приспособленный. Эволюция учит нас, что более адаптированные организмы будут всегда заменять менее приспособленные. Разница между неандертальцами и людьми была микроскопической. Неандертальцы умели создавать орудия, имели сложную социальную структуру и даже язык. Но кора головного мозга наших предков работала немного эффективнее. И сколько вы видели в последнее время на земле неандертальцев? Теперь мы владеем силами, которые могут сделать людей более приспособленными, более подготовленными, и, скорее всего, более способными к выживанию. На наши плечи лег груз мудрого использования этой силы, чтобы даровать людям бессмертие, совершенство и требуемое ими Единство. Сфера нашей компетенции – сама жизнь, все, что растет, меняется и с восхищением обозревает вселенную.

Недостатки

Отдалившиеся от Масс, скрытные и замкнутые в пределах Союза, а также хранящие ключи ко всему, что делает людей людьми, Биоинженеры немало пугают остальных Технократов. То, что Конвенция признает открыто – самое

по себе уже плохо: FACADE Инженеры клонируют и подменяют невинных людей, Фармакопеисты лечат Массы черт знает чем, а Генетики погрузились в создание рабов (или замену самого человечества). Кто знает, что они сотворят потом? Ходят слухи, особенно популярные в Небесном Хоре, что Биоинженеры пытаются уничтожить Аватары Масс. Технократы-отступники, признающие существование Аватаров, считают, что если слухи верны, то Биоинженеры творят неимоверную глупость. Уничтожив Аватары Масс, Биоинженеры уничтожат, вместе с отклоняющимися, и будущих Технократов. Большая часть считает, что этот метод не сработает («Пилюли Гилгула», ага). Другие, однако, считают, что, возможно, Биоинженеры создают замену «Аватару», что позволит им Просвещать всех, кого они захотят.

Раскол между учеными и полевыми агентами в рядах Биоинженеров особенно явен. Биоинженеры-ученые правят Конвенцией. Биоинженеры, специализирующиеся на полевой работе, часто подвергаются остракизму и часто не имеют возможности продвижения. Даже в важных миссиях заметна нехватка живой силы и оборудования, а команды обычно состоят из молодых Биоинженеров, «платящих свои долги», и ветеранов, давно оказавшихся в забвении.

Теория и Практика

Биоинженеры используют сочетание механического и биологического. То есть, используют механические инструменты для создания искусственных организмов. Хорошо оборудованная лаборатория Биоинженера может занять целый склад, и требует огромных количеств электроэнергии, проточной воды и (обычно) природного газа. В обычной лаборатории можно найти такие необычные приборы, как объединители генов, клонировальные аппараты, компьютерные аксиальные томографы и тоннельно-растровые электронные микроскопы. Но если понадобится, то опытный Биоинженер получит те же результаты и без такого оборудования – лишь при помощи скальпеля, пузырька спирта и шовного материала. Такие ограничения Биоинженерами порицаются, а потому они

редко используют эти методы «истинной медицины» (проще говоря, часто бывают слишком вульгарны). Применяя Методики, несвязанные с влиянием Сферы Жизни, Биоинженеры предпочитают использовать модификации, внесенные в их тела или другие организмы ранее. Улучшенные рефлексы, модификации зрения, а также другие внутренние изменения являются источниками чудес физической силы, интуиции и восприятия. Тела РНИР – скопления чудес биологических наук, если так можно сказать. Нижестоящие члены Методологии должны заслужить привилегию ношения новейших разработок биомеханики. В конце концов, расходы на хирургические вмешательства лучше всего объединяют лаборатории. Если же определенные чудеса науки невозможно встроить в собственное тело, то Биоинженер будет использовать биотехнологические Приборы, от ручных распылителей кислоты до космических кораблей Vivo. Их технологии еще недостаточно развились, чтобы заменить механические изделия, несмотря на то, как выглядят их лаборатории. Потому Биоинженеры используют оборудование других Конвенций и запасают целые склады обычного оружия, HIT и линз Кирлиан «просто на всякий случай».

Известные Личности

Мухаммед ибн-Юсуф аль-Мушаведи (1589-1918). В начале своей карьеры ибн-Юсуф, выдающийся египетский Хирург начала нового времени, пытался создать для Масс продлевающее срок жизни лекарство, но его стараниям препятствовали Аль-и-Батин и собственное начальство. Разочарованный, он обратился к воссозданию чудовищных звероголовых богов языческого Египта. К его удивлению, эти труды были оценены Орденом Разума, и он присоединился к Отряду FACADE Инженеров в Тулузе. Там он помогал развивать искусство клонирования, включая цикл важных процедур, ныне известных как цикл подачи питательных веществ ибн-Юсуфа. Известность, однако, привела его к гибели в 1918, когда он был убит Аль-и-Батин, оскорбленными тем, что во время войны Технократия вторглась в их родные земли.

Зсграак, Пожирающий Кишки Врагов (1992 -1995). В начале 90-х Генетики были повернуты на людоящерах, и создали несколько разных их видов. Образцы Исследовательской Плантации №2 были созданы для боя. Они быстро взрослели, обладали великолепными рефлексами и проявляли немалую агрессивность. Задолго до их появления, в том знойном Мире обитало несколько «племен» похожих существ. К сожалению, они были несколько излишне агрессивными. Ведомые Зсграаком, они обошли лазерные заграждения лаборатории и напали на своих повелителей. Большая часть Биоинженеров, включая РНИР и Старших Исследователей, погибла при штурме, но одному Лаборанту-Исследователю и нескольким Техникам удалось ускользнуть на Землю. Впоследствии, Биоинженеры предприняли три экспедиции в Исследовательскую Плантацию №2, и всем им пришлось отступать с тяжелыми потерями. Плененных людей съедали заживо. В четвертом штурме участвовали ОЧС, созданные Генетиками динозавры, HIT и небольшой танк. Они изгнали обитателей Мира с территории Плантации в неисследованные земли. Там людоящеры жили еще 5 месяцев, и даже предпринимали попытки контратаковать. Со временем, благодаря хорошо скоординированным оборонительным действиям, людоящеры были разбиты. И даже сейчас мысль об еще одном подобном бунте, и еще одном Зсграаке, заставляет поежиться многих Биоинженеров. Исследовательская Плантация №2 была второй, что пала в восстании рабов.

Чарльз Рид (? – наши дни). Чарльз Рид, наверное знаменитейший из ныне живущих Биоинженеров, известен всему Союзу своей навязчивой паранойей не менее, чем своим гением. Его происхождение остается загадкой, но с начала 20 века, он жил в США. В последние 50 лет он из многих студентов той страны воспитал Руководителей Научно-Исследовательских Работ. Таким образом, помимо своих официальных обязанностей, он возглавляет несколько НИИ. По неизвестным причинам, он боится и ненавидит Совет Девяти Традиций (особенно Адептов Виртуальности), и держит свои лаборатории на военном положении.

Стереотипы

Другие Конвенции. Хоть они и не признают значимости биологических наук, но обеспечивают нужную поддержку, пока мы развиваем свои технологии. Работайте с ними, но не компрометируйте наши взгляды.

Маги-противники. Идиоты, психи и создатели неплохих лекарств.

Исказители Реальности. Часть их – неплохие биологические образцы. Остальные – мусор.

Массы. Они живут дольше, счастливее и здоровее благодаря нам.

Цитата. Плоть податлива. И я нахожу это как освобождающим, так и пугающим.

Синдикат (Syndicate)

Не находите ли вы примитивным для организации Просвещенных дам и господ посвятить себя деньгам? Неужели они не могут применить Просвещенность на нечто большее и лучшее, чем сколачивание миллиардов и преступных группировок? Однако, подумайте об истинной силе денег. Пирамиды Гизы, Мона Лиза, космический зонд Voyager, города, архитектура, науки – все это стало возможным благодаря деньгам. Деньги, вечный двигатель торговли и мера богатства, лежат в основе всех человеческих достижений. Это лучшая и удачнейшая идея за все время существования человечества. Синдикат существует не для накопления Йен, Долларов или Евро, а для защиты самой идеи денег.

История

Цивилизация появилась благодаря торговле и обмену. Пока каждому приходилось добывать пропитание самому, на другие дела времени не хватало. Каждый мог обрабатывать

кремень, делать горшки и корзины, но только когда это было нужно себе самому. С изобретением обмена, можно было все свое время посвятить созданию оружия или плетению корзин и не голодать. Вскоре люди начали обменивать на товары редкие и ценные предметы, золото, драгоценные камни, раковины и даже резные камни. Появились деньги, а вместе с ними – города, торговля и цивилизация. Где-то за этой системой, должны скрываться затерявшиеся в пучине истории Просвещенные торговцы, предшественники и святые-покровители Синдиката.

Однако известная история Синдиката начинается с Братства Линейки Древнего Рима. Эта гильдия Просвещенных и непросвещенных строителей стояла за всеми великими постройками Империи – акведуками, дорогами, банями и укреплениями. Кроме того, эта гильдия была расчетной палатой коммерции. Но с падением Западной Римской Империи ее солнце закатилось. С течением Темных Веков ряды Братства таяли, а построенные ими дороги и города использовались для постройки замков. К 10 веку нашей эры оставшимся Братьям это надоело, и в 997 году они реформировали себя в Крафтмасонов. Одна их ветвь посвятила себя возрождению ярмарок и рынков. К моменту Съезда Башни из Слоновой Кости эта ветвь стала достаточно сильной, а ее отношения с остальными Масонами так накалились, что она образовала отдельную Конвенцию – Высшую Гильдию (или Великих Финансистов), предтеч современного Синдиката.

Высшая Гильдия быстро росла во времена позднего Средневековья и Ренессанса, образуя множество под-гильдий, вроде Черных Дядюшек или Гильдии Солнца. Их рост питали растущие торговые сети Италии и пешки, вроде Медичи и Фуггеров[7]. Отправившись с флотами Европы за моря, они установили контакты – и поглотили – похожие организации в других странах мира. Тесно сотрудничая с Мастеровыми, Высшая Гильдия помогла провести Индустриальную Революцию. К концу 19 века их превращение из итальянских торговых князей в современных промышленников-капиталистов было завершено, и королева Виктория переименовала их в

Синдикат. Новый век для Синдиката выдался опасным. Многовековая вражда глав Конвенции вышла из-под контроля и вылилась в Великую Депрессию. Начались чистки, а Синдикат попытался взять ущерб под свой контроль и править независимыми бандитскими группировками времен Сухого Закона. В результате родился новый Синдикат – более пронырливый и более централизованный.

В послевоенные годы Синдикат сконцентрировался на поддержании экономического роста перед лицом глобальной парадоксальной ситуации, называемой Фатум. Если просто, то члены Конвенции обнаружили, что не могут провести масштабных перемен не вызвав, при этом, не менее масштабного обрушения мировой экономики. Тогда они начали понемногу идти вперед, надеясь создать совершенно не нуждающееся в деньгах общество к первым десятилетиям нового века. В то же время, Синдикат поддерживал хорошие отношения с другими Конвенциями, снабжая их деньгами и преследуя, при этом, собственные цели. Другие Конвенции отвечали на эту щедрость пренебрежением, считая Синдикат чем-то ненамного большим, чем широко известный банк. Это непонимание великолепно Синдикату подходит. Контролируя межконвенциональные финансовые потоки и торговлю, он,

незаметно, влияет на развитие всего Союза. На Передовых Линиях Чистильщики и Отдел Особых Разработок часто состоят в межконвенциональных Отрядах. Цензоры тесно сотрудничают со Стражами НМП и Генетиками. Бухгалтера время от времени проводят «проверки», а Финансисты не стесняются посылать на них своих агентов для защиты собственных интересов.

Организация

Внутренняя иерархия Синдиката, напоминает ту, что распространена в крупных западных корпорациях. Высшие его посты почти полностью заняты белыми мужчинами, что дает повод представителям других пола и рас жаловаться на проблему «стеклянного потолка». Лидеры отвечают, что совсем недавно сам Союз состоял почти полностью из белых мужчин, и что они продвинут достойных кандидатов на все откроющиеся в будущем вакансии. Однако с учетом того, то главы Синдиката практически бессмертны, немногие ожидают перемен в ближайшем будущем. На самой низкой ступени должностной лестницы находятся непросвещенные Поставщики, часто называемые «Сырьем» или «Нашими друзьями». Синдикат предпочитает опытных людей, которые по неосторожности глубоко влезли в долги. Большая часть получаемой Поставщиками поначалу зарплаты идет на погашение этих долгов, что выходит дешевле для Синдиката и помогает обеспечить лояльность сотрудников. Также, Синдикат вербует смертных из криминальных организаций напрямую. Как только кандидат показывает, что способен управлять своими расходами, а деньги и жадность над ним более не властны, он считается достойным кандидатом на повышение.

Просвещенные низшего ранга в Синдикате называются Сотрудниками или Фокусниками. Даже рядовые члены Синдиката обладают немалой властью и влиянием. При повышении они становятся Управляющими, или Чудотворцами, и на определенных заданиях командуют пятью Сотрудниками. Председатели, или Провидцы, возглавляют отдельные Конструкты или Симпозиумы, и командуют шестью Управляющими. Совет Директоров

правит всей Методологией. Члены этого благородного собрания называются Вице-президентами. В настоящее время существует 10 Вице-президентов – 7 от каждой географической зоны действий Синдиката, два координатора и Старший Вице-президент, Сэр Джонатан Сент-Кристофер Рей.

Методологии

Мировая экономика – огромное и хаотичное место. Синдикат делится на пять Методологий, четыре из которых вносит Корректировки в рынки, а пятая – управляет финансовыми потоками Союза.

Бухгалтера (Disbursements) – финансовый отдел всего Союза. Он обеспечивает другие Конвенции финансами, распространяет гранты на заслуживающие того проекты и делает контроль Синдиката над мировым финансовым рынком достойным в глазах всего Союза Технократии. Так, хоть Бухгалтера и немало снабжают другие Конвенции, они еще и незаметно управляют их развитием. Придерживая финансирование тех или иных проектов, либо же поочередно снабжая деньгами двух противников, Бухгалтера могут управлять судьбой целых Конструктов. Также, Бухгалтера делают достойным присутствие в рядах Союза Технократии всего остального Синдиката. В обмен на деньги, передаваемые другим Конвенциям, они получают оборудование и услуги. В сравнении с их расходами, эти передачи – не более, чем крохи. Но синдикатовцы, особенно Чистильщики, находят их весьма полезными. Таким образом, в мошне Бухгалтеров находится и сердце Синдиката. Если вы Технократ, то, как ни один Спящий, зависите от Службы Внутренних Доходов или платежных ведомостей.

Чистильщики (Enforcers) – ударная сила Синдиката. Они дают гарантии, что люди оплатят свои счета. Они убирают нежелательных противников. Обильно распространенные как в криминальных организациях, так и в правоохранительных органах, Чистильщики контролируют и бандитов, которых боятся Массы, и полицию, к которой

Массы обращаются за защитой. Чистильщики – справедливо то, или нет – часто первыми гибнут во всех атаках Синдиката. Мудрые Чистильщики это осознают, и, по мере карьерного роста, переводятся в другие Методологии. Хоть страх и боль, причиняемые Чистильщиками, слишком обильны, но и пользу, ими приносимую, трудно отрицать. Синдикат утверждает, что сама идея денег работает, пока Массы признают их существование. Если должники и банкроты могут избежать системы, в деньгах пропадет смысл и человеческая цивилизация рухнет. Нескольких инакомыслящих этот аргумент убедил.

Финансисты (Financiers) Синдиката вносят незаметные Корректировки в развитие мировой торговли. Они внедрились на места, где они могут влиять на финансовые потоки – будь то совет директоров транснациональной корпорации, кресло биржевого перекупщика или советника лидера криминальной организации. Под защитой своих смертных прикрытий, они придают нужную форму основе мировой экономики. Если Чистильщики управляют коммерцией на местном уровне, устраняя неплательщиков и банкротов, то Финансисты работают с ней на мировом уровне, создавая сами структуры, позволяющие существовать займам и денежному обороту. Они частенько забывают о людях, которым их действия могут помочь или навредить, считая Массы обычными статистическими данными, которые можно преуменьшить, аннулировать или поддержать, в зависимости от требований Графика.

Если Финансисты обрабатывают тех, кто производит товары, то Цензоры (Media Control) обрабатывают тех, кто их покупает. Тесно сотрудничая со Стражами НМП, Цензоры Корректируют рекламу, что обрушивается на Массы, а также медиа отчеты, которые являются единственным окном Масс в мир коммерции. Так, Цензоры влияют не только на то, что Массы будут покупать, но и на их мнения о загрязнении окружающей среды, антимонопольных законах и профсоюзах. Благодаря Цензорам, большая часть истинной природы мировой экономики остается скрытой от глаз Спящих. Инакомыслящие не соглашаются с теми или иными действиями, предпринимаемыми так называемыми

защитниками разума – которые, на самом деле, притупляют понимание Массами их мира – но эти аргументы не находят отклика в Совете Директоров, Внутреннем Круге, а также среди большинства членов Синдиката.

Отдел Особых Разработок (Special Projects Division) обеспечивает НИОКР Синдиката. Он производит новое необычное вооружение, снаряжение для воздействия на подсознание, а также новое промышленное оборудование и продукцию, потребляемую Массами. Более мощное оборудование, в конце концов, попадает в руки Чистильщиков, хоть иногда ООР и формирует свои собственные боевые Отряды. Для Конвенции, не имеющей научной культуры и очень немного исследователей, иметь такие разработки – ничто иное, как чудо.

Причины того весьма прозаичны, но мало кто вне ООР знает правду – Отдел Особых Разработок является посредником между Синдикатом и Пентексом, корпорацией, основанной духом по имени Змей. Большая часть «разработок» ООР питается энергиями злых духов, которые губительно действуют на души тех, кто их использует. Отдел Особых Разработок, далеко не помогающий очищать Землю от Исказителей, работает с существами не менее испорченными, чем Нефанди. Лидеры ООР позволяют этому продолжаться из-за получаемой прибыли, и потому персонал Методологии или об этом не знает или крайне им верен. Эта «особая» Методология изучает и проверяет свой персонал годами. Если в течение этого времени работник слишком много предается сомнениям, он признается неподходящим и переводится в другую Методологию. Только работники с определенным набором личностных черт могут знать правду, а если они не держат язык за зубами – их убивают. С персоналом, самостоятельно раскрывшим связи с Пентексом, обычно происходит несчастные случаи, но иногда Методология предпочитает переводить его на подходящие позиции, а не разбрасываться ресурсами. То есть, даже Совет Директоров не имеет понятия о действиях Отдела Особых Разработок. Правда, всплывшая на поверхность, может расколоть Синдикат, и даже весь Союз

Технократии. Кое-кто подозревает, что такой раскол уже надвигается…

Философия

Деньги – это реальность. Общая вера Масс в денежный оборот делает возможным существование человеческой цивилизации. Неважно, какую деньги принимают форму – ракушек, бусин или прямоугольных кусочков бумаги – до тех пор, пока люди в них верят. Даже в Средние Века золото монет стоило меньше, чем лик отчеканенного на них человека – и веры, что твой Король не будет подделывать собственные деньги, пока никто не видит. Люди, не уважающие деньги, считающие их лишь инструментом или ставящие выше другие ценности, угрожают их существованию и существованию всего, что построено с их помощью. Именно поэтому мы и дальше будем защищать деньги от различных фальсификаторов, обращая их в чистое доверие. В обществе без денег, лишь один номер, который не может быть потерян, обесценен или украден, будет определять цену человека. Тогда Массы будут защищены, а Просвещенные свободны в стремлении к Единству.

Недостатки

Возьмите все пороки «Большого Бизнеса». Объедините их со всеми отрицательными чертами «Организованной Преступности». Добавьте туда тайное общество бессмертных финансистов. И на выходе вы получите Синдикат. В то время, как критикующие Союз Технократии обрушивают больше всего ненависти на Итерацию Икс или Новый Мировой Порядок, Синдикат каждый день причиняет, возможно, больше всего вреда Массам. Его Чистильщики отнимают имущество и поддерживают криминал, его Цензоры пропагандируют алчность и меркантильность и его Финансисты создали деспотическую систему корпораций, в которых работают Массы. Действия Отдела Особых Разработок, однако, заставят содрогнуться даже Внутренний Круг. Продавая опасную для души продукцию Пентекса, ООР распространяет среди Масс Осквернителей и

разложение. Снабжая агентов Синдиката осквернёнными Змеем технотализманами, они вредят членам Союза. И, что тяжелее всех прочих обвинений в глазах Технократа, сознательно работая с опасными Исказителями, ООР предает дух Башни из Слоновой Кости и Принципов Дамиана. Из всех темных сторон Синдиката, ООР – темнейшая. К несчастью для Союза, века опровержений и подавлений спиритуализма сделали сложным для большинства агентов обнаружение подобных видов упадка или даже веру в то, что в потребительских товарах и чудесах технологий обитают злые духи. И та же бюрократическая дегуманизация, что воздействует на весь Союз, тоже отводит глаза от разрастающейся внутри него духовной гнили.

Теория и Практика

Незаметность. Синдикат не использует Магию или Методики, а проводит Корректировки. Видите, как Сотрудник Цензоров болтает с приятелями-журналистами? Глоток вина, рукопожатие. Теперь этот викканец станет сурово обличать «деструктивные культы». Видите Финансиста за рабочим столом? Шелест бумаг, отправка факса, звонок по телефону. Взаимный инвестиционный фонд ковенанта Вал Негра Нова прекратил существование. Просвещенный персонал Синдиката использует в любой ситуации минимум Приборов, и в большинстве случаев эти Приборы не более технологически продвинуты, чем лист бумаги, звонок по телефону или даже жест руки. Благодаря силе убеждения и незаметной магии денег, Корректировки Синдиката почти всегда естественны. Более того, Синдикат порицает сотрудников, склонных к вульгарным Корректировкам, отказывая им в повышении, наказывая или даже убивая привыкших к ним. Единственными исключениями являются Чистильщики и агенты ООР, сражающиеся с опасными монстрами. У агентов Синдиката может не быть выбора, кроме использования вульгарных техник. Но если они не желают заходить так далеко, то они попросят помощи у Бухгалтеров и позволят какой-нибудь другой Конвенции разрешить проблему.

Известные Личности

Стефан Тревanус (1093-1430). Стефан Тревanус, известнейшая фигура в истории Синдиката, является – по утверждениям Синдиката – источником легенд о Робине Гуде. В одиннадцатом веке Крафтмасоны попытались возродить торговлю, спонсируя ярмарки в важных городах Европы. К сожалению, большинство феодалов, подзуживаемых священством и магами, противостояли этому новому виду заработка. Тревanус назначил сам себя защитником рынка святого Кеда в Ноттингеме. А когда лорд тот рынок ликвидировал, Тревanус сколотил банду, чтобы добиться его восстановления. В последовавшей за этим событием войной пропаганды родилась легенда о Робине из Локсли. Но величайшим достижением Треванусa был расчет атаки Крафтмасонов на Мистридж в 1210. В этом нападении Масоны впервые использовали пушки. Впоследствии, когда весть об их нападении распространилась по магическим обществам Европы, Крафтмасоны обнаружили, что сопротивление их программе торговых гильдий начало рушиться. В течение следующих нескольких десятилетий Тревanус способствовал основанию этих гильдий и других оплотов влияния Крафтмасонов, став влиятельным финансовым советником Съезда Белой Башни, и, со временем, возглавил новую Высшую Гильдию. Многие считают его основателем новой Конвенции.

Цо Ён (1954 – наши дни). Первая, кто пробила стеклянный потолок между ней и постом Вице-президента, Цо Ён недавно стала новым Вице-президентом по делам Востока и Австралии, сменив Андре Такахаши, пропавшего при загадочных обстоятельствах во время личного расследования проваленного задания ООР. Семья Цо контролировала в Корее немалые богатства (по некоторым утверждениям, заработанных на снабжении армии), а Ён была невероятно умна, что вылилось сначала в частное, а потом и заграничное обучение. Желая приумножить богатства семьи, Ён глубоко погрузилась в международный бизнес и экономику, присоединившись к Синдикату ввиду немалой силы воли, невероятной находчивости и безжалостной беспринципности. Возвышаясь быстрее, чем

кто-либо мог предположить, она развила невероятные способности к работе с Корректировками. Ходят слухи, что азиатский экономический кризис конца 90-х годов – ее рук дело, в результате которого должен сработать какой-то ее тайный план. Устанавливая множество полезных связей со Спящими, Ён использовала новые и недолговечные возможности прежде, чем кто-либо еще успевал отреагировать. Это сослужило ей немалую пользу, когда она подала заявку на место Вице-президента. Все указывает на то, что она станет кошмаром для подчиненных и не превзойденным никем финансовым гением.

Йозеф фон Райзман (1813 – наши дни). Потомок основателя Крафтмасонов – не путать с «сыном» Вольфганга, Якобом – Йозеф фон Райзман набрал силу в начале 20 века. В 1930-х фон Райзман наблюдал за судом и казнью Великих Финансистов, бывших причиной падения фондового рынка и всемирной финансовой депрессии. Став Вице-президентом по делам Западной Европы, он работал над стабилизацией Фатума в этом регионе, преимущественно в Германии, где поддерживал политические амбиции Гитлера и использовал эту возможность для скачкообразного развития немецкой промышленности. Некоторые связанные с Союзниками Технократы обвиняли его в разжигании Второй Мировой Войны и ее жестокостей, что он отрицал, несмотря на то, что до самого конца войны поддерживал нацистов. Однако после победы Союзников, он использовал местные свободные рынки против развития коммунистической Восточной Европы. Несмотря на немного подрывающие его политические позиции высокую безработицу и набравшие силу социалистические правительства, многие ожидают, что следующим его ходом будет объединение под своей властью, ввиду падения коммунистического блока, Западной и Восточной Европ.

Стереотипы

Другие Конвенции. Они и не подозревают, насколько мы важны для Союза. Это нам более, чем подходит.

Маги-противники. Суеверы. Очерни их имена, разрушь источник их доходов, а потом пошли против них HIT.

Исказители Реальности. На самом деле, все зависит от Исказителя. Все они, со временем, исчезнут, но сейчас проще придти к взаимопониманию с кем-то из них, чем уничтожать. Кровососы, например, весьма хороши в бизнесе, и их чертовски трудно атаковать в лоб. Но того же нельзя сказать про волков-оборотней. Не позволяйте жить ни одному из них.

Массы. Они – наши.

Цитата. Конечно, вам придется за это заплатить.

Покорители Бездн (Void Engineers)

Где-то, прямо сейчас, сквозь потоки плазмы идет стальной левиафан. С одной стороны по своей орбите медленно идет оранжевая звезда. Формой своей она напоминает полуспущенный пляжный мяч. Из нее исходят потоки газа, а черная дыра, невидимая, но невероятно массивная, втягивает его в себя. Раскаленное докрасна звездное вещество втягивается в нее, как вода в водоворот. В алом сиянии звезды прячется маленькая черная точечка – планета. Радио корабля принимает сигнал. Разведгруппа обнаружила на планете жизнь. Разумную жизнь. Еще одно открытие Покорителей Бездн.

История

Тяга к перемене мест стара, как само человечество. И Покорители Бездн возводят свою родословную к тем первым путешественникам, что шли, смотря на каждый следующий холм, или переходили в мир духов. Они любят отмечать, что предприимчивые люди разбрелись по всему свету из своей колыбели в Африке по всем континентам Земли задолго до

появления городов или кузнечного дела – это истинное доказательство любопытства и дальновидности людей. Тяга к путешествиям не угасла с появлением городов-государств и империй. Во всех частях света исследователи искали новых открытий, так как и то, что для одной цивилизации было давно исследованным и исхоженным местом, для другой было Terra Incognita. Странствия исследователей и знаний из одной страны в другую привели к появлению торговли, прибыли, войн – и Просвещения.

Современным Покорителям Бездн начало положили два корня. К появлению Римской Империи в портовых городах Средиземноморья сформировались гильдии исследователей и картографов. Они хранили и систематизировали искусство своих предшественников, выраженное в символах силы, взятых из их профессии – веревке, парусе, волне, ветре, карте и именовании неизвестного. Падение Западной Римской Империи немного подорвало их силу, потому что объемы морской торговли снизились даже в Византии. В поздние Средние Века гильдии, питаемые меркантильной культурой Италии и многоликими рынками мусульманских городов-государств, вновь начали расти. В дальнейшем, ввиду наличия взаимных интересов, эти гильдии начали работать вместе, и, со временем, стали известны как Искатели Бездн. Тем временем в Италии возникла вторая организация Просвещенных исследователей. Там, на зов Антонио Велло и его покровительницы, Марианны Сабине, собрались так называемые Повелители Небес. Будучи изначально астрологами, они не желали просто читать по звездам свои судьбы, но хотели сами отправиться к звездам, и, таким образом, стать повелителями подлунной сферы.

И Повелители Небес, и Искатели Бездн принимали участие в Съезде Башни из Слоновой Кости, став, при помощи друг друга, двумя новыми Конвенциями Ордена Разума. Следующие 5 столетий Конвенции преследовали общие цели. Повелители исследовали Глубокий Космос, а Искатели исследовали уголки Земли, еще неизвестные Ордену Разума. Но к концу 19 века стало ясно, что Искатели почти полностью выполнили свою работу – на Земле осталось немного неисследованных мест. И по этой причине,

и ради уменьшения политической силы двух Конвенций странников, Королева Виктория объединила Повелителей Небес и Искателей Бездн в одну Конвенцию, Покорителей Бездн. Против этого события, последовавшего так скоро после уничтожения Крафтмасонов и Кабала Чистой Мысли, ни Повелители, ни Искатели возражать – как-то сильно – не смели.

Сегодня Покорители Бездн по-прежнему ведут работы по исследованию непознанного и подчинению этого ради блага Масс. До недавнего времени, Покорители больше всего интересовались Глубоким Космосом, исследуя его на гигантских кораблях, защищающих их смертоносных условий окружающей среды, встречающейся им там. Недавно Глубокий Космос стал еще более враждебен, а многие корабли и проекты были необъяснимым образом повреждены сбоями и поломками оборудования. В результате, Покорителям Бездн пришлось свернуть большую часть разведывательных проектов, выставив защитный периметр вокруг исследованных областей ближнего космоса. Многие Покорители помогают защищать Солнечную Систему и Землю, хоть и страстно желают вернуться к дальней разведке. Некоторые Покорители вернулись на Землю, чтобы набирать персонал, снаряжать экспедиции, планировать путешествия в Глубокий Космос,

исследовать загадочные океаны и Цифровую Сеть или помогать другим Конвенциям познаниями в Физике Пространств. В целом, Покорители Бездн в достаточно натянутых отношениях с остальным Союзом, особенно НМП и Синдикатом. В последние десятилетия они обнаружили, что финансирование их предприятий было серьезно урезано, особенно после того, как восхищение высадкой на Луну всколыхнуло мощь Исказителей на Земле. Многие говорят, что только таланты Покорителей в управлении Первичной Энергией и создании Конструктов Миров Горизонта, не говоря уже о сведениях об обитателях Глубокого Космоса, останавливает Внутренний Круг от роспуска Конвенции. Другие говорят, что только нужда в финансировании удерживает их от добровольного выхода из Союза. Они сохранили несколько действующих миров в Глубоком Космосе, включая действующую Сферу Дайсона[8], которую они называют Исследовательским Центром «Коперник», или, сокращенно, «Коп».

Организация

Покорители Бездн – достаточно свободно организованная Конвенция. Вообще, особой разницы между непросвещенным и Просвещенным персоналом не делается – хотя только последние чаще получают командные посты. Покорители низшего ранга – Механики и находящиеся на срочной службе Десантники, Просвещаются крайне редко, если это происходит вообще. Позиции повыше состоят из смеси Просвещенного и непросвещенного персонала. Те рекруты Покорителей, которым не грозит стать Техниками или Десантниками, называются Кадетами или Курсантами, пока не выберут одну их четырех специальностей. Они могут стать Штурмовиками, которые защищают Конвенцию на миссиях и Союз на Земле, а также часто возглавляют в бою Десантников, Исследователями, наносящими на карты новые территории, Испытателями, которые решают научные проблемы, или Учеными, разрабатывающими новые Технологии. Большинство Покорителей никогда не поднимаются и даже не мечтают о позициях, выше этих. Но ставшие Координаторами, наблюдают за Отрядами Покорителей Бездн и возглавляют Конструкты и/или

корабли. Координаторство – работа неблагодарная, и большой власти не дающая, так как Покорители сильно раздроблены, и большая часть их Отрядов управляется голосованием и мнением большинства, чего бы ни говорили правила. Вообще, Конвенцией командует Комитет Расчетов Физики Пространств, Управления и Обучения или КРФПУО, группа старых Покорителей, обретающаяся на Копе. КРФПУО регулярно общается с остальной Конвенцией, несмотря на недавние проблемы в отправке гиперпространственных сообщений на Землю из Глубокого Космоса.

Методологии

Конвенция Покорителей Бездн делится на множество Методологий и департаментов – большее число департаментов, чем, фактически, имеет любая другая группировка Союза. В конце концов, у них для исследований есть вся Вселенная. Организационная схема для Покорителей Бездн – натуральный ночной кошмар, и немногие из их числа видят нечто большее, чем мельчайшие доли деятельности Конвенции.

Пограничная Служба (Border Corps Division) патрулирует Барьер Земли, разыскивая следы вторжения в околоземное пространство Нефанди, пришельцев и других обитателей Глубокого Космоса. Эти солдаты, также называемые Космическими Десантниками, Просвещенные и непросвещенные, должны быть образованными, хорошо тренированными и хладнокровными. К сожалению, другие Покорители этого, зачастую, не знают, и считают Пограничников не более, чем солдафонами и пушечным мясом. Десантники Пограничников часто находятся на странствующих по Глубокому Космосу кораблях, исследуют Горизонт и защищают Миры, вроде Копа.

Отдел Исследования Земли (Earth Frontier Division) продолжает работу ныне не существующих Искателей Бездн. Они составляют карты оставшихся неисследованными мест на Земле, которые зачастую не

менее странны, чем Глубокий Космос. Их крупнейшая группа, Морская Исследовательская Команда (Aquatic Exploration Teams), часто называемая «Акванавтами» или «Кальмарами», картографирует глубины океанов, которые до сих пор скрывают сказочно огромных морских чудовищ и даже более странные вещи. Специалисты по Криогенике (Cryogenic Specialist), или «Снежные Волки», исследуют Арктику и Антарктику, Отдел Исследования Тепловодной Флоры (Hydrothermal Botanical Mosaic Analysts), или «Садоводы», исследуют дождевые леса. Сверхвысотная Исследовательская Команда (Inaccessible High Elevation Exploration Teams) исследует вершины гор, а Подземная Исследовательская Команда (Subterranean Exploration Corps), или «Кроты», погружаются в земные глубины. Где бы они ни находились, члены ОИЗ обнаруживают, что не только океаны, но и отдаленные регионы вообще сильно отличаются от того, что диктует Консенсус. Если где-то и есть Отряд ОИЗ, исследующий (или уничтожающий) Полую Землю Сынов Эфира, то это далеко не общеизвестно.

Другая находящаяся на Земле Методология – Отряд Нейтрализации (Neutralization Specialist Corps). Она тесно сотрудничает с НМП, уничтожая опасные существа, проскользнувшие мимо Пограничников. Они исследуют места падения НЛО, дома с привидениями и тому подобные феномены, уничтожая угрозы и удостоверяясь, что свидетели забыли об инциденте как можно больше. Массы часто принимают их за членов правительственных агентств или вариант Людей в Черном. Также, Отряд содержит психиатрическую лечебницу для Покорителей Бездн. Там Агентство Усиленных Тренировок и Изменений внедряет усиленные защитные рефлексы в направляющийся в космос персонал (а также снимает вредоносные воздействия НМП). А Отделение Психологической Диагностики и Лечения лечит Покорителей Бездн и их союзников, сведенных с ума ужасами Глубокого Космоса.

Крупнейшая Методология Покорителей, Межмировой Корпус (Pan-Dimensional Corps) изучает Вселенную за Барьером. Их коллеги, занимающиеся Ближним Космосом, создают и защищают Миры, используемые Союзом, а Qui La

Machinae[9] зачищают Узлы и штурмуют вражеские Миры. Хоть подобная деятельность и завоевала Покорителям признательность других Конвенций, сердца их обращены совсем к другому. На границе все еще проходимого Горизонта множество их департаментов исследуют Глубокий Космос, планеты и другие, еще более примечательные, феномены. На Земле (более или менее) их Кибернавты исследуют Цифровую Сеть, а Хрононавты пронзают границы самого времени. Кое-кто из Хрононавтов даже возвращается живым.

И, наконец, Отдел Исследований и Применения (Research & Execution) разрабатывает для Покорителей новые Технологии. Почему «Применения», а не «Развития»? Покорители Бездн считают, что развитие слишком замедляет дело. Как только что-то изобретается, говорят они, оно как можно быстрее должно «применяться». Даже многочисленные несчастные случаи не заставляют их думать иначе. Кроме ручного оружия, сенсоров, космических скафандров и другого личного оборудования, ОИП строит для Конвенции огромные Qui La Machinae и космические корабли для странствий по Глубокому Космосу. ОИП часто называют «Отделом Q», и название это он делит с исследовательско-конструкторским отделом Нового Мирового Порядка.

Философия

Место человечества – среди звезд. Земля ему не только мала. Она еще и умирает. Посмотрите вокруг, и вы это увидите. Загрязнение окружающей среды, преступность, войны – общество распадается на части и тянет за собой весь мир. Мы уже передали Массам примитивные ракетные технологии, а вскоре начнем продвигать обычные версии судов для странствий в Глубоком Космосе. Когда люди расселятся по десятку миров, проблемы Земли больше не будут казаться настолько важными. А что же тогда будем делать мы? Мы всегда были исследователями. Еще до того, как закончится расселение по ближним мирам, мы уйдем дальше, раздвигая границы известного. Мы надеемся, что

часть Масс отправится с нами – за Единством, что лежит в поиске.

Недостатки

Покорители Бездн часто считаются наименее ограничивающей Конвенцией Технократии, но их широко известная любовь к свободе и демократии распространяется только на своих. Капитаны кораблей посылают Отряды непросвещенных десантников на смертельный бой с иномировыми тварями, считая их не более, чем допустимыми потерями. Отряд Нейтрализации вычищает разум жертв или свидетелей вторжений НЛО, и уничтожает инфицированных. Кроме того, ходят слухи, что участившиеся в последние годы похищения инопланетянами – дело рук коллег-изгоев Покорителей, либо же их созданий.

Другие Конвенции беспокоит совсем иное. Чем же Покорители занимаются в холодной бесконечности Глубокого Космоса? Что (или кого) они там повстречали? Статистики Итерации Икс отмечают, что Покорители Бездн на 8,6% более склонны к переходу на сторону Нефанди, чем члены любой другой Конвенции. Многие Покорители возвращаются со своих миссий странным образом измененными, а в бортовых журналах обнаруживается немало пробелов. Даже старшие Покорители могут оказаться зараженными. На одном достаточно жарком Симпозиуме представитель Покорителей Бездн заметил, что в случае сокращения финансирования Конвенция может обратиться к внешним союзникам. КРФПУО быстро его наказал, но доказательств союза между Покорителями и некой неизвестной силой существует вполне достаточно – для тех, кто достаточно подозрителен, чтобы их искать. Взять хотя бы Коп. Он гораздо больше, чем любой другой известный Мир, включая Дуассет, Горизонт или МЕСНА. И даже такие «естественные» образования, как Автохтония – карлики в сравнении с ним. Он настолько велик, что внутри него может поместиться орбита Земли. Как он мог быть Сконструирован командами Покорителей Бездн на их крошечных корабликах? Возможно, они просто его нашли –

или, что хуже, получили в обмен на определенные услуги. Если между Покорителями и Теми Извне[10] (Those Beyond) заключен союз, то вскоре в Союзе может разразиться гражданская война.

Некоторые посторонние обвиняют Покорителей Бездн в сеянии враждебности. Несмотря на то, что их часто обвиняют в излишнем вмешательстве в космические разработки Спящих (указывая на катастрофу Челленджера, остановку разработок ионного двигателя, Скайлэб, и даже долгую историю катастроф в русской космической программе), они остаются непоколебимыми Технократами. К кому они могли обратиться? У Традиций недостаточно средств или технологического развития, чтобы поддерживать их. А своими силами они против Конвенций и Традиций не продержатся. Конечно, у Покорителей есть кое-какие тесные связи с Сынами Эфира и дружеская вражда с Адептами Виртуальности, но у них никогда не будет достаточно средств, чтобы покинуть Союз.

Теория и Практика

Покорители Бездн используют особую ветвь науки, которую они называют Технологией (с большой «Т»). В отличие от земной технологии, Технология пронизана чувством чуда и фантазии. Это не значит, что все объекты Технологии блестят и покрыты мигающими огоньками – облупившаяся краска, провисшие кабеля и заплаты на корпусах вполне обычны. Но все оборудование Покорителей фантастично, и больше походит на описанное в Star Wars, чем на используемое в Star Trek. На их кораблях и Мирах Технология сливается в неразличимое единое целое с обычными технологиями, Снаряжением и Приборами. И многие виды Технологии не требуют для применения Просвещенного пользователя. Множество видов Технологии на Земле будет крайне вульгарной, и, посещая «комок глины», многие Покорители используют скрытое, упрощенное оборудование, схожее с тем, что используют другие Конвенции. Покорители, слишком долго пробывшие в космосе, могут забыть, что приемлемо и неприемлемо в статичной реальности, и потому носят небольшие

приборчики, которые предупреждают их, если они опасно близки к нарушению границ приемлемого реальностью.

Основные свойства Технологии Покорителей Бездн лежат в использовании Связей и Физики Пространств (или ФП). ФП Покорителей сильно отличается от Сферы Духа Традиций. Им легче выходить в параллельные измерения из мест, полных образцами высоких технологий, вроде Конструктов и лабораторий. И наоборот, они практически неспособны использовать ФП где-то на природе, в местах, вроде каэрнов или мощных Узлов. Физика Пространств утверждает, что атмосфера Ближнего Космоса токсична, и при путешествии за пределы Пенумбры Покорители должны везти с собой запас пригодного для дыхания воздуха. Если Ближний Космос ядовит, то Дальний Космос – вакуум. За пределами Горизонта большинству Покорителей необходимо использовать герметично закрытые скафандры или корабли, чтобы дышать и защищаться от взрывной декомпрессии, даже если это не нужно магам Традиций. Встреча двух разных странников может выглядеть весьма нелепой и забавной – представьте себе закованного в бронированный скафандр Космодесантника, который, пересекая «холодную и безжизненную» поверхность Европы[11], обнаруживает по пути Толкователя Грез, нагишом сидящего у костра. В рядах Покорителей есть небольшое число специалистов по использованию Основ, которые зачищают Узлы и строят Миры Горизонта, на что другие Конвенции все еще не способны.

Известные Личности

«Тихоид» (1780-наши дни). «Тихоид», текущий лидер Покорителей Бездн и негласный глава КРФПУО, ни много, ни мало, создатель современной Физики Пространств. Тихоид, настоящее имя которого затерялось в истории, в начале 19 века был юношей, участвовавшим в исследовательских экспедициях по молодым Соединенным Штатам. В своих странствиях он повстречал существо из Глубокого Космоса, которое познакомило его с путешествиями за пределы Барьера. Он назвался вымышленным именем сына Тихо Браге, и провел

следующие десятилетия, картографируя, при помощи Искателей Бездн, Ближний Космос. К концу его естественного срока жизни Биоинженеры даровали ему бессмертие. Их доверие было оплачено сторицей, так как на своей новой ученой должности Тихоид вывел теорию Физики Пространств. Сейчас Тихоид живет на Копе, и со всей своей безбрежной энергией управляет Конвенцией. Он, также, играет роль отца для молодых членов Конвенции. Время от времени он дает Кадетам советы, и частенько проверяет их конспекты и рабочие тетради. Молодежь, как он утверждает, - будущее Конвенции.

Мартин Сент-Кристофер (1915-1945). В начале 20 века Совет Девяти Традиций и Союз Технократии непрестанно сражались за луны Юпитера. В конце Второй Мировой Войны Сент-Кристофер привел Покорителей Бездн как никогда близко к победе. Когда Вторая Мировая на Земле закончилась, обе стороны перевели туда большую часть своих сил, оставив сражаться в Глубоком Космосе мизерную часть своих войск. В последовавших за этим событием кратких, но жестоких сражениях, корабль Покорителей Птолемей потерял командный состав, и командование легло на плечи молодого Космодесантника Сент-Кристофера. Он показал себя умелым стратегом, способным добиваться больших побед малым числом судов. Под его командованием Покорители окружили крупную группировку Традиций и выбили большую их часть с лун Юпитера. Ирония заключается в том, что конец войны на Земле привел Технократию к потере контроля над пространством Юпитера. Недавно изгнанные Нефанди, которым больше некуда было податься, единым фронтом атаковали флот Сент-Кристофера и уничтожили Птолемей, который прикрывал отход Покорителей. Но в рядах Пограничников имя Сент-Кристофера стало синонимом военного гения.

Кэтрин Николс (1918-наши дни). Доктор Николс скорее печально известна, чем знаменита, в рядах Покорителей Бездн. Прослужив им в течение 40 лет, она дезертировала в 1985, когда ее иллюзии были развеяны гибелью Челленджера. («Как будто мы что-то могли тут

поделать», говорили другие Покорители Бездн. «Вините в этом НМП»). Она была бы очередной маловажной проблемой, едва ли достойной внимания, если бы не передала в 1995 Традициям чертежи Копа и лунной базы Дарксайд. Ныне за ней следят и активно охотятся.

Стереотипы

Другие Конвенции. Все бы им хиханьки да хаханьки. Прячьте свои оранжевые скафандры, карманные генераторы защиты и круглые шлемы, когда они поблизости. Мы не хотим, чтобы они знали, чем мы заняты по-настоящему. НМП и Синдикат уничтожили бы нас, если бы могли – мы проводим слишком много времени вне досягаемости их цепких рук и тратим слишком много денег на «развлечения». К счастью, Физика Пространств делает нас незаменимыми. Будьте дружелюбны с Итераторами. Они немало нам помогли, когда мы были обычными тупыми моряками без собственной Технологии. Теперь у нас есть куча классных игрушек.

Маги-противники. Неплохие ребята, просто заблуждающиеся. Конечно, на Земле они должны быть истреблены, но это уже не наша забота. Встретив их в Глубоком Космосе, помни – их помощь обычно ценится выше вражды с ними.

Исказители Реальности. Жуткие твари с большими глазами и склизкими щупальцами, желающие уничтожить Землю. И, что самое страшное, некоторые их доводы могут быть весьма убедительными.

Массы. Домоседы. Но, со временем, те из них, кто проникнут духом приключений, будет способен добраться до звезд.

Цитата. Вы когда-нибудь наблюдали восход Солнца сквозь атмосферу Юпитера?

Примеры Технократов

Эти образцы представляют собой образы Технократов, которые вы можете использовать в своих хрониках. Вы всегда можете их изменить, чтобы они вписались в определенную роль. Помните, однако – Чрезмерное Искажение запрещено.

Неосведомленный прол

Описание: У нее нормальная работа и нормальная жизнь, диплом колледжа и некоторые надежды на будущее. Неосведомленный прол просто следует указаниям своего начальства. Иногда ее просят найти определенную информацию, или утаить другую, но она просто делает свою работу. Ей ведь нужно оплачивать аренду жилья, в конце концов.

Образ: Находясь на среднем положении в обществе, неосведомленный прол просто непримечательна. Она вписывается куда угодно, просто потому, что она «просто еще один человек». Когда начинаются проблемы, она убегает, как и все, но она сообразительна и обладает чувством гражданской ответственности.

Советы по отыгрышу: У вас нормальная жизнь и вы не собираетесь ее портить. Вы получаете указания от «правительственных агентов» как и любой другой хороший гражданин, и вы убегаете, когда начинает твориться что-то странное. Хорошо поработав, вы можете получить повышение и хорошую жизнь – и это все, что вы желаете.

Конвенция: Синдикат.

Натура: Мастер Выживания.

Маска: Конформист.

Физические: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 1, Эмпатия 1, Экспрессия 2.

Навыки: Ремесла 2, Вождение 1, Этикет 2, Техника 2.

Знания: Академические 2, Компьютер 2, Финансы 3, Юриспруденция 2, Языки 1, Наука 1.

Дополнения: Контакты 1, Ресурсы 2.

Сила Воли: 3.

Властный гражданин

Описание: Университет казался достойным выбором для парня с мотивацией и мозгами. Компьютерные науки, многообещающая сфера, казались хорошим способом зарабатывать деньги и заниматься интересным делом. Но Конвенции посчитали его таланты полезными для кое-какой их лакейской работы. Теперь он работает напрямую на Просвещенного ученого.

Образ: Гражданин выглядит как отучившийся студент –

книжный червь. Он носит с собой высокотехнологичные, но все же обычные приборы, вроде ноутбука и наладонника. Его проницательность отражается на поведении, и он смотрит сверху вниз на не получивших образование.

Советы по отыгрышу: Вы идете по пути исследований и получения докторской степени, как исследователь в передовых сферах наук. С помощью некоторых лучших учителей университета, вы можете развить свою нишу, как знаменитый ученый. В то же время, по вечерам вы разрабатываете приборы для своих инструкторов, что, естественно, заставляет вас изливать желчь на всех, кто вне вашего маленького мира.

Конвенция: Итерация Икс.

Натура: Плут.

Маска: Архитектор.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Устрашение 1, Хитрость 1.

Навыки: Ремесла 2, Вождение 2, Техника 2.

Знания: Академические знания 1, Компьютер 3, Расследование 2, Медицина 2, Наука 3.

Дополнения: Контакты 1, Ресурсы 3, Союзники 1, Влияние 1.

Сила Воли: 4.

Кибернетический Солдат

Описание: Бывший когда-то человеком, киборг стал холодным, механическим орудием войны. Хоть многие Итераторы посвящают себя сугубо интеллектуальной работе или чистой науке, кибернетический солдат – эволюция технологий Просвещенных оружейников. С броней из примиевого сплава, заменяемыми конечностями, имплантированным оружием и встроенными компьютерами киборг является замаскированным посланцем смерти. Никакие человеческие заботы уже не являются помехой – осталось только великолепие машины, ведущее некогда человеческое тело к запрограммированным целям.

Образ: Будучи «не на работе», киборг не отличается от кого-либо еще. Различные улучшения покрывает тонкий слой плоти, поддерживающий внешнюю нормальность. Но как только начинается бой, киборг выпускает из себя различное смертоносное оружие – пушки из рук, когти из кистей, лезвия и шипы из ног и рук.

Советы по отыгрышу: Когда-то давно вы сделали что-то не так. Сейчас вы служите Союзу наилучшим из возможных способов. Компьютеры в вашей голове отдают вам приказы и следят, чтобы вы всегда действовали правильно. Вше оружие и броня делают вас больше, чем просто человеком. Если бы вы не были еще поражены этими призрачными

воспоминаниями, видениями жизни, когда-то принадлежащей вам… такая жизнь никогда не могла принадлежать машине…

Конвенция: Итерация Икс.

Натура: Мастер Выживания.

Маска: Головорез.

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 1, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Осведомленность 1, Драка 3, Уклонение 3, Устрашение 2.

Навыки: Огнестрельное Оружие 4, Вождение 2, Фехтование 3, Техника 2, Безопасность 3.

Знания: Компьютер 2, Расследование 1, Языки 1, Наука 2.

Дополнения: Союзники 1, Импланты 5, Ментор 2, Ресурсы 2.

Сила Воли: 5.

Парадокс: 3 (постоянный).

Зеленый Рекрут

Описание: Зеленый рекрут недавно прошел через момент осознания, став новым Возвышенным и ищущим истинного Просвещения. Он осознает, что является частью большей сети нитей и операций, и что может зайти далеко, если правильно

разыграет доставшийся ему мяч. Но он все еще плохо понимает описываемые ему процедуры и задания. И он стремится держаться бодро в мире, неожиданно ставшим более контрастным.

Образ: Рекрут носит костюм строгого пошива, полностью совпадающий с его ожиданиями. Он слишком беспокоится за свое положение, чтобы попробовать что-то другое. Хоть он и ведет себя профессионально, новые ощущения для него нелегки, что видно, когда поблизости есть кто-то старший.

Советы по отыгрышу: Мир больше и опаснее, чем вы когда-либо думали, и вы один из тех немногих, кто может видеть это. Хоть вы только в начале долгого пути, вы намерены трудиться хорошо, или умереть в процессе. Рядом со своим начальством вы почтительны и любознательны, но всегда ищете намек на новое и полезное знание. Среди Масс вы властны, тверды и молчаливы.

Конвенция: Новый Мировой Порядок.

Натура: Рыцарь.

Маска: Командир.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Осведомленность 2, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 1, Устрашение 2, Лидерство 3, Знание Улиц 1, Хитрость 2.

Навыки: Вождение 1, Огнестрельное Оружие 2, Безопасность 2.

Знания: Академические 1, Компьютер 1, Расследование 3, Юриспруденция 3, Политика 1, Наука 1.

Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 2, Гений 2, Поддержка 1, Запросы 1.

Сферы: Разум 1, Основы 1.

Просвещенность: 1.

Сила Воли: 5.

Первичная Энергия: 2.

Полевой Медик

Описание: Краткая служба в армии научила вас избегать огня, как умирают люди и как их штопать. Эта служба, с последовавшим после локального конфликта медицинским обучением, дала медику понимание ухода за ранами, интерес в благополучии товарищей по команде и полное лишение моральных принципов относительно врагов.

Образ: Следы службы в армии до сих пор заметны в поведении медика – ей вполне естественно стоять по стойке «Смирно» и с живой эффективностью использовать медицинские инструменты. Она коротко стрижет волосы, а в ее облике нет жалости или сожалений – ее врачебный такт является просто удобной маской.

Советы по отыгрышу: Вы штопаете людей. Вы искренне беспокоитесь за своих товарищей и друзей, но научились не привязываться. Лечить тело легко; лечить эмоциональные шрамы – от погибших друзей, потерянных возлюбленных и

вероломных врагов – вне ваших Просвещенных возможностей.

Конвенция: Биоинженеры.

Натура: Опекун.

Маска: Одиночка.

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 1, Атлетизм 1, Драка 1, Уклонение 3, Эмпатия 2, Устрашение 2, Лидерство 1, Хитрость 1.

Навыки: Вождение 2, Огнестрельное Оружие 2, Фехтование 2, Незаметность 1, Выживание 1, Техника 1.

Знания: Языки 1, Медицина 4, Науки 1.

Дополнения: Контакты 2, Ресурсы 2, Сокрытие 1, Судьба 3.

Сферы: Разум 1, Материя 1, Силы 1, Жизнь 3.

Просвещенность: 3.

Сила Воли: 7.

Первичная Энергия: 4.

Бывалый Исследователь

Описание: Следующий холм, незаметная лощина, соседняя деревня – эти загадки были достаточно чудесны для растущего исследователя. Со временем тяга к приключениям переросла в желание увидеть то, что существует за границами мира. Сейчас, получив опыт в космических путешествиях, глубоководных операциях и даже – немного – в иномировых исследованиях, опытный исследователь удовлетворил свое желание увидеть космос, но его путешествия только начинаются.

Образ: Практичный костюм – признак бывалого исследователя, который таскает с собой все, что нужно для выживания. Его ботинки прочны, в его кармане многофункциональный нож (возможно, с некоторыми другими скрытыми штучками) и всякий хлам, рассованный по карманам штанов и рубашки, просто на всякий случай. Его походка обычна, но он инстинктивно готов ко всему и одним взглядом изучают обстановку.

Советы по отыгрышу: Вы видели многие чудеса, которые есть во вселенной, но находите что-то новое всякий раз, как отправляетесь в путешествие. Вас ведут критический взгляд и желание испытать разные вещи, но вы не отказываетесь поделиться знаниями с новобранцами, которых вечно приписывают вам в компанию.

Конвенция: Покорители Бездн.

Натура: Мечтатель.

Маска: Щеголь.

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 4, Осведомленность 3, Уклонение 2, Эмпатия 2, Лидерство 1.

Навыки: Вождение 2, Энергетическое Оружие 1, Огнестрельное Оружие 1, Пилотирование 2, Незаметность 1, Выживание 4, Техника 3.

Знания: Академические знания 1, Космология 3, Гипермателматика 1, Языки 3, Оккультизм 1, Наука 2.

Дополнения: Гений 1, Запросы 3, Ресурсы 1.

Сферы: Связи 3, Физика Пространств 3, Силы 1, Жизнь 1, Материя 1, Основы 1.

Просвещенность: 4.

Сила Воли: 6.

Первичная Энергия: 1.

Тайный Отступник

Описание: Средний класс и средняя биография привели к приемлемому образованию, кое-какому бизнесу и неожиданному Возвышению. Однажды попав в Союз, бизнесмен решил делать собственные возможности. Когда это означает отход от стандартных протоколов, то моральные принципы отбрасываются в обмен на повышение.

Образ: Отступник очень старается слиться со всеми. Он определенно не желает привлекать внимания. Это означает ношение хорошо пошитого костюма лишь с намеком на индивидуальность. На лице отступника всегда дружелюбная улыбка и огонек в глазах – он очень тщательно скрывает любые намеки на его участие в сомнительной деятельности.

Советы по отыгрышу: Для всех остальных в Союзе вы несильно, но более-менее услужливы. Но когда вы занимаетесь собственными особыми проектами, начинает сиять ваш истинный энтузиазм.

Конвенция: Синдикат.

Натура: Менеджер.

Маска: Артист.

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Таланты: Экспрессия 3, Эмпатия 3, Хитрость 4.

Навыки: Этикет 2, Огнестрельное Оружие 2, Безопасность 2.

Знания: Академические знания 1, Финансы 3, Юриспруденция 2, Языки 2, Оккультизм 3, Наука 1, Политика 3.

Дополнения: Союзники 3, Ресурсы 6, Влияние 3, Контакты 2.

Сферы: Физика Пространств 2, Энтропия 1, Разум 3, Основы 1.

Просвещенность: 3.

Сила Воли: 7.

Первичная Энергия: 1.

Клон-шпион

Описание: Искусственная матка ускоренного развития была домом для клона, созданного для четко очерченных задач. Созданный, со всеми чертами, необходимыми, чтобы внедряться и ниспровергать, клон не знает иной жизни, кроме тренировок Союза и уничтожения врагов изнутри.

Образ: Клон выглядит общительным и дружелюбным, с приятными чертами лица и безукоризненными манерами. Он с легкостью очаровывает вас дружеской внешностью. Одежда клона обычна, никак не намекающая на его истинную природу. Но когда он, в конце концов, предает вас, его лицо кажется каменным.

Советы по отыгрышу: Вы служите высоким идеалам Союза и Конвенций теми способами, для которых вы были созданы. Хоть вы и полностью конгениальны, вы немного презираете тех дурней, которые попадаются на ваши уловки. Вы только начинаете задумываться над особенностями своего сознания.

Конвенция: Биоинженеры.

Натура: Девиант.

Маска: Проповедник.

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Осведомленность 1, Эмпатия 2, Экспрессия 4, Лидерство 1.

Навыки: Этикет 4, Выступление 4, Незаметность 3.

Знания: Языки 4, Медицина 2, Наука 1.

Дополнения: Импланты 3, Гений 2, Ментор 3, Запросы 1.

Сферы: Энтропия 1, Разум 3, Основы 2, Жизнь 2.

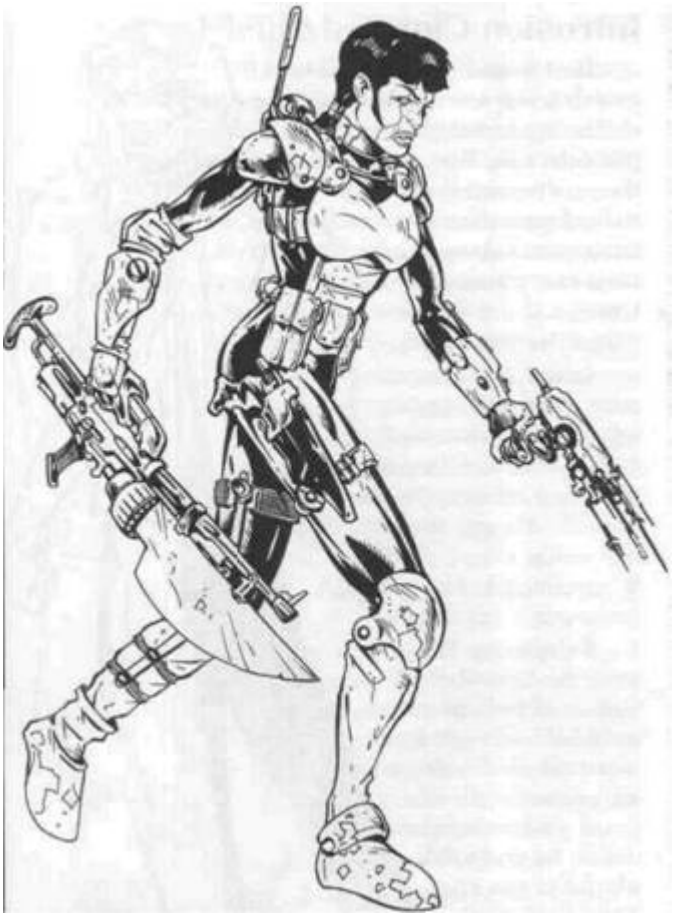
Просвещенность: 4.

Сила Воли: 7.

Первичная Энергия: 1.

Парадокс: 1 (постоянный).

Десантник-ветеран



Описание: Пограничье для рекрутов опасно, как сам преисподняя, и каждый день хорошие мужчины и женщины жертвуют собой, чтобы защитить Землю и человечество. Недолгого обучения было достаточно для бывшего пилота, ставшей космонавтом. Десантник защищает исследовательские Отряды

и показывает способности к управлению транспортом.

Образ: Покрытая боевыми шрамами и настороженная, десантник видела слишком много ужасов Великой Бездны, и это заметно. Ее одежда – армейского образца и бронирована. Кроме того, она несет разнообразное оружие, от ножей до метателей плазмы. Она может прихрамывать, но это уловка, чтобы внушить врагу самоуверенность.

Советы по отыгрышу: Из вас можно делать гвозди, и вы можете употребить на завтрак нефандийское чудовище. Но все это – чтобы защитить своих товарищей и завершить миссию. Вы – командный игрок, не стремящийся к повышению. Вы просто следуете своему призванию, сражаясь с тварями, которые могут пожрать человечество. Цена тому – всего лишь ваше здоровье, ваш рассудок и ваша душа.

Конвенция: Покорители Бездн.

Натура: Головорез.

Маска: Проповедник.

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Осведомленность 4, Драка 4, Уклонение 3, Лидерство 2.

Навыки: Энергетическое Оружие 4, Огнестрельное Оружие 2, Фехтование 3, Пилотирование 3, Незаметность 2, Выживание 3, Техника 1.

Знания: Космология 2, Медицина 1, Наука 3, Оккультизм 2.

Дополнения: Импланты 1, Гений 1, Ресурсы 2, Запросы 4, Судьба 1, Поддержка 4.

Сферы: Энтропия 2, Физика Пространств 2, Основы 2, Жизнь 2, Материя 2, Силы 4.

Просвещенность: 5.

Сила Воли: 7.

Первичная Энергия: 1.

Руководитель

Описание: Несколько веков планов, интриг и заключения сделок превратили этого человека в первоклассного интригана. Тривиальные заботы повседневного мира далеко вне обычного внимания – все важное происходит в разворачивающемся гобелене истории. Сейчас Руководитель совершенно непостижим для обычного человека. Входя, при необходимости, без разрешения появляясь и исчезая по собственному желанию под прикрытием секретности, Руководитель решает судьбу самого мира.

Образ: Руководитель выглядит, как он сам хочет, и создает то впечатление, которое сам желает. Большую часть времени он не «показывается» вообще, просто спуская указания и директивы сверху.

Советы по отыгрышу: Ваши дела более значительны и обременительны, чем повседневная работа Масс. Вы управляете всем обществом, следуя собственным желаниям. Когда вы снисходите до вмешательства, то делаете это с минимальным усилием, требуемым для получения максимального эффекта.

Конвенция: Новый Мировой Порядок.

Натура: Интриган.

Маска: Девиант.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 4, Осведомленность 5, Эмпатия 4, Экспрессия 4, Лидерство 5, Устрашение 4, Знание Улиц 4, Хитрость 5.

Навыки: Ремесла 3, Этикет 5, Огнестрельное Оружие 3, Фехтование 3, Выступление 5, Безопасность 4, Незаметность 4, Выживание 3.

Знания: Академические Знания 4, Компьютер 4, Космология 3, Финансы 3, Расследование 5, Юриспруденция 5, Языки 4, Оккультизм 4, Политика 5, Наука 3.

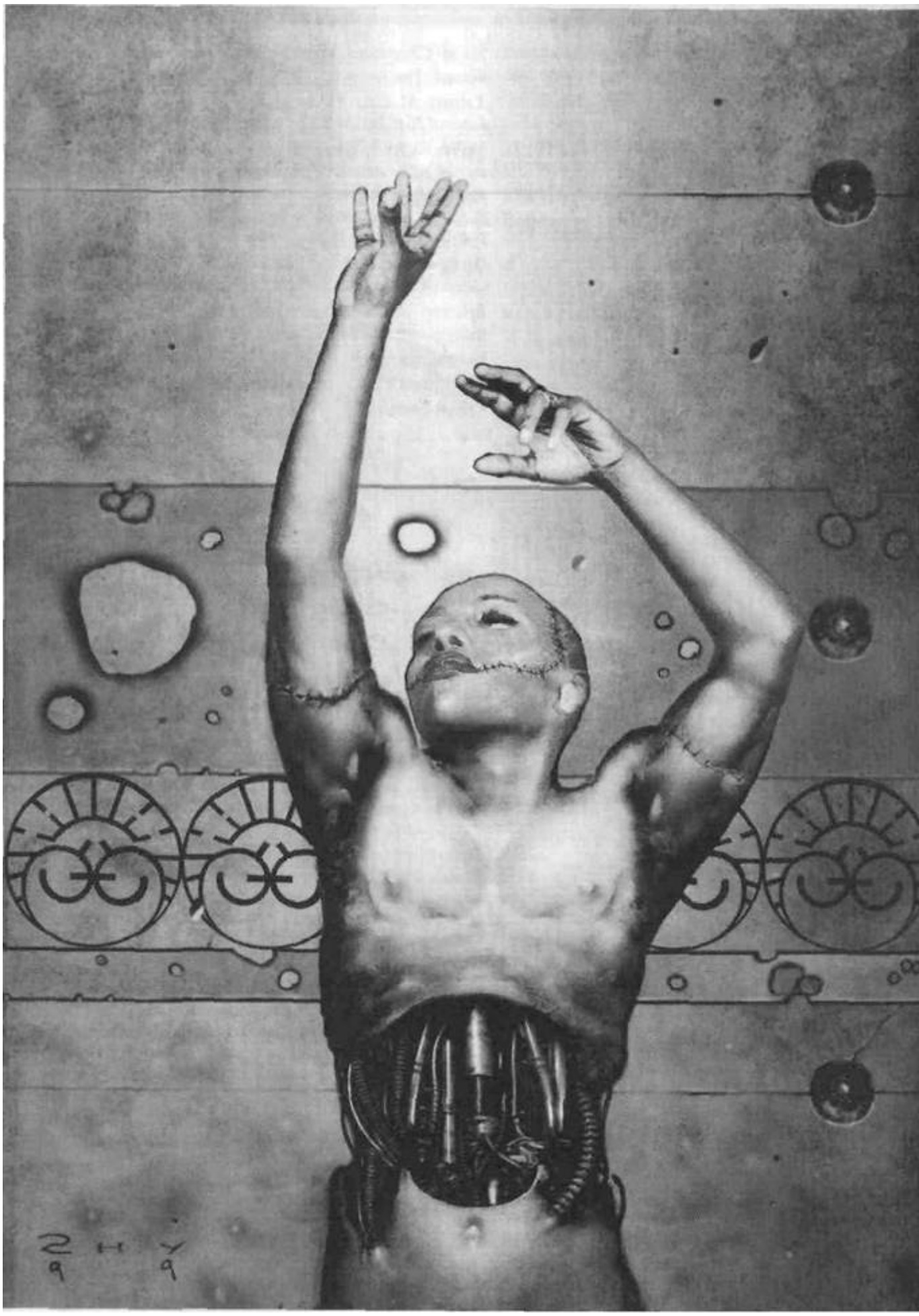
Дополнения: Союзники 5, Сокрытие 5, Контакты 10, Судьба 4, Гений 4, Влияние 10, Поддержка 10, Ресурсы 10.

Сферы: Связи 5, Физика Пространств 4, Энтропия 4, Основы 4, Жизнь 2, Материя 2, Силы 2, Разум 5, Время 5.

Просвещенность: 7.

Сила Воли: 9.

Первичная Энергия: 10.



[1] — Описаны в книге Итерации Икс 1993 года на странице 57. [Наверх]

[2] — Описан в книге Tecnomancer` s Toybox на странице 20. [Наверх]

[3] — Дух Парадокса Времени. Опаснейший и наиболее печально известный из представителей этого вида. Детальное описание содержится на странице 285 **Mage the Ascension, Second Edition**. [Наверх]

[4] — Умбральный Мир Технократии. Тюрьма для магов, которых там заставляют собирать различные приборы Технократов, потихоньку высасывая через специальные ошейники их Квинтэссенцию. Описывается в Book of Chantries. Уничтожена Бурей Аватаров. [Наверх]

[5] — Forced Adaptation and Clone Alteration Developmental Eugenicists. На русский нормально переводится чуть менее, чем никак. [Наверх]

[6] — От Фармакопея - сборник официальных документов (стандартов и положений), обеспечивающих надлежащее качество медицинских субстанций, вспомогательных веществ, диагностических и лекарственных средств. [Наверх]

[7] — Один из самых крупных купеческих и банкирских домов южной Германии XV—XVII вв., известный по всей Европе. [Наверх]

[8] — Гипотетический астроинженерный проект Фримена Дайсона, представляющий из себя относительно тонкую сферическую оболочку большого радиуса (порядка радиуса планетных орбит) со звездой в центре. Согласно теоретическим расчётам, для сооружения сферы Дайсона необходимо вещество с массой порядка массы Юпитера. [Наверх]

[9] — Описаны в книге Покорителей Бездн на странице 54. [Наверх]

[10] — Так называют всех духов, обитающих в Умбре. Больше информации в книге Book of Worlds (1996). [Наверх]

[11] — Второй спутник Юпитера.

Глава 6: Рекрутинг

Человек — это тростинка, самое слабое в природе существо, но это тростинка мыслящая, и из этого проистекает все его достоинство.

– Блез Паскаль, Мысли.

Союз – это вы

Вы уже Технократ.

Перестаньте притворяться обломком ушедших веков. Посмотрите на себя в зеркало. Вы смотрите телевизор, играете в компьютерные игры, включаете свет в ванной с центральным водоснабжением, принимаете лекарства, когда болеете, разговариваете с далекими друзьями по телефону, лазаете по Интернету и водите автомобиль, чтобы добраться до работы, где используете тот или иной тип компьютера.

Вы – дитя роскошного Золотого Века, и за это должны благодарить технологии.

Вы предпочтете дрожать у костра, гадить в лесу и подтираться сорванными листьями? Нет? Не думаете?

Поэтому, вы Технократ.

Союз хочет поблагодарить вас за эту поддержку.

Вы нужны Технократии!

Поздравляю! Вы только что стали еще одним союзником в войне за реальность. Вот ваше первое задание – рекрутировать Технократа для работы по расследованию и

соблюдению правопорядка на Передовых Линиях. Вы будете формировать и обучать этого агента – Просвещенного представителя одной из пяти Конвенций. Ваш Наблюдатель уже сообщил вам параметры первой миссии вашего агента. Он, также, сообщит вам, какого рода оперативники ему нужны в его текущей кампании по защите реальности.

Ваш Технократ не обязательно должен быть солдатом или шпионом. Слово «агент» означает, скорее, что он придерживается идеалов своей Конвенции. Теоретически, эти идеалы могут не совпадать с мнениями других агентов в вашей команде. Если это происходит, ваш агент имеет право заявлять свое мнение, придерживаться политического курса своей Конвенции и доносить на других агентов, если они представляют угрозу безопасности.

Несмотря на стереотипы, Союз не нуждается в армии безликих марионеток. Хоть и важно подчиняться правилам (хотя бы для выживания), вы, во-первых, и главных, личность. Личностью является и ваш персонаж. Он может быть предан курсу организации, и у него будут свои взгляды и мотивации. Не забывайте это.

Внимательное прочтение этой главы жизненно необходимо. Хоть Просвещенный агент и имеет немало общего с так называемыми «магами», между ними немало и различий. Некоторые эти различия показаны, как новые навыки, правила и ресурсы. Но наиболее важные различия исходят из совершенно иного мировоззрения Технократа. Суевер считает свои таланты странным, загадочным даром. Настоящий член Союза Технократии знает лучше. Потому, начинающий агент должен запомнить эти различия, или, хотя бы, быть с ними знакомым. В конце концов, ваши решения и знания могут повлиять на исход Конфликта Восхождения.

Будьте внимательны и выбирайте хорошо.

Инструкции по созданию вашего агента

Прежде, чем мы сможем принять вашего рекрута, мы должны создать сценарии для проверки его приемлемости. Документируя его способности на стандартизированном тестовом листе, мы можем симулировать его реакции и предсказать возможные последствия. Мы поставляем формы и системы – вы даете сердце и душу. Как только вы заполните достаточно черных точек на вашем стандартном «листе персонажа», мы будем готовы выпустить вашего агента в мир.

Для завершения этой задачи вам потребуется эта книга, и копия основной книги правил **Маг: Восхождение**. В конце этого раздела для помощи вам была размещена Таблица Создания Технократа. В конце этой книги приведено несколько листов персонажа. Ваш Рассказчик выдаст вам копию листа перед началом игры. *Не вносите в него способности вашего агента, пока вам не расскажут, как это делать.* Не делайте отметок на листе в конце этой книги. Контроль дал разрешение снимать с них копии.

Когда будет дана команда начинать, следуйте шагам, описанным в Таблице Создания Технократа. Не переходите к следующему шагу, пока не будет получено прошение на переход к нему. Не забудьте заполнить все выбранные вами кружки, или Рассказчик не сможет их прочитать.

Если у вас есть вопрос, поднимите руку и дождитесь ответа Рассказчика. Всем ответят в ясно и детально. Спасибо за ваше содействие.

Обычные вопросы

Хоть они и отказываются принимать вульгарный титул «мага», агенты Союза продумываются и «строятся» как любые другие персонажи, описываемые этим термином суеверов. Однако существует и несколько небольших отличий – посмотрите для уточнения Таблицу Создания

Технократа. Для уточнения других деталей создания персонажа смотрите **Маг: Восхождение** и замените верные термины, вроде «Конвенция» или «Гений» на устаревшие идеи, вроде «традиция» или «аватар». Важные элементы одинаковы. Не забывайте прелюдию – ваши ответы помогут отличать вашего агента от «бездушного Технократа».

Отыгрывание Технократов

Мысль об игре Технократом погружает многих игроков в ужас. Отвечая на некоторые наиболее грязные выпады против Технократии, мы предоставляем вам некоторые правила, по которым стоит жизнь при олицетворении Союза.

1. **Помните, что вы – человек.** Технократ, во-первых, и самых главных, является магом. Все маги – люди. Даже если половина вашего тела была заменена механикой, или вы пережили интенсивную обработку или были созданы в лаборатории, вы в чем-то остаетесь человеком. В конце концов, если бы вы хотели изобразить абсолютный автомат, это бы не потребовало много отыгрыша. Ищите человеческие мотивации.
2. **Избегайте технолепета.** Как в Повествовании, так и в отыгрыше очень легко придти к дурному технолепету. Несомненно, вы уже встречались с этим ранее – игрок думает, что будет великолепен, изображая воплощение мистера Спока или имитируя Скалли, но никто не понимает, о чем он говорит. Нет более быстрого способа сделать Технократию скучной. Поверьте нам – мы знаем.
3. **Да, вы можете импровизировать.** Даже самые скрупулезные Технократы способны на невероятные взрывы созидания, озарений и интуиции. *Эта созидательность относится и к чудотворству*. Не бойтесь применять Эффект, не прописанный в книге. Пока у вас есть технологический Фокус, вы можете объяснить идею своему Рассказчику. Не все Технократы ограничены прописанными правилами. Правила существуют, чтобы вдохновлять, а не подавлять вас.

4. **Да, у вас есть эмоции.** «Холодный разум» тщательно тренируется только для удержания в узде разрушительных позывов. Неважно, насколько хорошо технократам ездили по мозгам – они все равно могут быть развращены алчностью или властолюбием, чувствовать свирепую ярость, влюбляться и сомневаться в себе. Этот жизненный факт применяется любому другому магу. Он же применяется и к вам.
5. **Помните, кто тут хорошие парни.** Быть фашиствующим злодеем с высокими технологиями, наверное, весело, но даже худшие злодеи оправдывают то, что делают. Рационализация наиболее жестоких действий, которые можно представить – великолепное упражнение по отыгрышу. Зная это, вы, также, должны помнить, что в Союзе много и искренних идеалистов, которые не считают себя «Черными Костюмами». Не каждый, кто надевает черный костюм – злодей. Мир полон этических оттенков серого, и исследование их создает великолепные истории.
6. **Работайте в команде.** За парадными дверями вашего Конструкта вас ждет куча вероятных противников, и все они порвут вас на куски, если вы не будете держаться вместе. Даже у Союза Технократии есть внутренние проблемы, но если та же политическая напряженность заразит и вашу группу, то вы наставите пушки друг на друга. После каждой миссии проводите разборы полетов и анализируйте свои ошибки. Перестройте вашу команду, а потом проверьте ее в полевых условиях.

Кодовые Имена

Когда агент завершает обучение и присоединяется к Отряду, он часто принимает кодовое имя, как символ новой жизни. В некоторых командах это прозвище может быть обычным именем, вроде Никита, Жозефина или Виктор. Если не предполагается, что имя должно быть прикрытием, то агент может взять имя, подходящее команде. Например, Отряд К7732-1 состоит из Квентина, Квинси и Кунтала. Другие команды, по неизвестным причинам, выбирают имена, связанные общим мотивом, вроде игральных карт, шахмат или сортов пива. Такая схожесть, обычно, не обязательная, за исключением негибких низших чинов

Итерации Икс. Другие Конвенции дают своим оперативникам гораздо больше свободы.

Когда ваш агент получит личность, мотивации и новое имя, наступит время документирования – перевести его личные навыки, таланты и черты в абстрактные черные точки.

Выдающиеся Граждане

Союз использует множество особых агентов. Даже непросвещенные в Технократии получают серьезную подготовку и теоретические знания. В результате члены ряда вспомогательных служб Технократии способны на некоторые экстраординарные научные разработки, хоть они и не могут сравниться с вдохновенными работами Просвещенных агентов. Не имея истинного гения, который отмечает лучших и умнейших в Союзе, эти непросвещенные агенты могут творить эффекты, которые могут показаться магическими непосвященным.

Чтобы показать этих «выдающихся граждан», используйте чародейство и статичную магию из **World of Darkness: Sorcerer**. Однако помните, что для достижения результата агент будет использовать технологические способы. К примеру, гражданин Биоинженеров будет использовать свои революционные медицинские техники, чтобы пользоваться Путем Исцеления, а агент Нового Мирового Порядка может пройти интенсивные тренировки по психосоциальному управлению, которые выльются в силы, схожие с Очарованием.

Агенты, использующие «статичную науку» подчиняются всем правилам чародейства, хотя для своей работы они используют, конечно, технику и научные теории. Немногие такие агенты практикуют больше двух Путей – требуемые специализированные правила достаточно редки. Они способны использовать некоторые Приборы, до третьего их уровня.

Помните, что хоть эти агенты и подчиняются тем же игровым правилам, что и чародей, более склонные к

мистике, изучаемые ими дисциплины весьма различаются. Использование выдающимся гражданином, например, Исцеления при помощи экспериментальных медицинских техник несовместимо с магическими формами Исцеления. Эти дополнительные науки могут быть изучены, но вложение сил и времени будет аналогично сложности изучения любого другого вида чародейства – то есть, обучение высококлассного медицинского специалиста не менее сложно, чем наставление чародея в искусстве магического исцеления. Чародей даже не может улучшить свое исцеление при помощи знаний врача, потому что эти формы совершенно разные (хоть они, механически, и схожи).

Если вы хоте очень необычную игру за Технократию, попробуйте поводить группу во всех отношениях обычных людей, наделенных некоторыми техническими способностями такого рода. Непросвещенные офицер полиции, врач и инженер, сведенные вместе, могут образовать весьма интересную группу исследователей… или оппонентов.

Новые Черты

Более человек, чем человек – вот наш девиз.

-
Тайрел, Бегущий по лезвию бритвы.

Технократы – образно выражаясь, супермены (или сверхлюди, если хотите). Обретшие мощь Просвещенности и развитых гипертехнологий, они могут, буквально переделать саму реальность. Но истинная суть технократа лежит не в его Просвещенной Науке, ни в его диких игрушках. В глубине своей Технократ - человек, что и составляет его величайшую силу.

Лишенный всех своих технологий Просвещенный Ученый сохранит четыре жизненно важных ресурса, которые никто не сможет отобрать: его интеллект и сообразительность, его Просвещенность, его страсти и позывы, а также таланты, навыки и знания, которые определяют его способности. В игре эти Черты получают шикарные большие заглавные буквы, которые отмечают их как Важные, и указывают на количество кубиков, которые вы кидаете, чтобы отразить действия персонажа.

Большей частью основные Черты могут быть найдены в основной книге правил **Маг: Восхождение** и дополнениях к ней. Но у Союза есть некоторые навыки и критерии, которые некоторые суеверы лишь надеются заполучить. Таким образом, эта глава посвящена богатству новых Архетипов, Способностей, Достоинств, Недостатков и Дополнений. Через эти Черты – а также ваше врожденную дальновидность и верность курсу – Союз будет торжествовать.

Вариант: Викторы, HIT и клоны, прости Господи!

Биотехнологии Союза дают игрокам в хронике Технократии дополнительные выборы. Хоть эта книга и сфокусирована на Просвещенных оперативниках, есть шанс, что кто-то из ваших игроков захочет играть клоном, биотехнологическим мутантом или HIT.

Детальной информации об этих существах в этой книге нет – биотехнологическим организмам и их роли в Союзе будет посвящено будущее дополнение. Если у вас есть игрок, который хочет играть таким созданием, мы можем дать несколько советов…

- Каждый явный конструкт должен иметь Недостаток Конструкт. Те из них, кто особенно явен (HIT, созданные FA C ADE чудища и так далее) имеют два и больше других Недостатков. Посмотрите заметки о взаимоотношениях между людьми и искусственными организмами в разделе «Недостатки» для получения дополнительных деталей.
- Мы *не рекомендуем* разрешать игроку создавать HIT. Эти штуковины слишком круты, и возможность злоупотреблений тоже велика. («У кого-нибудь есть местечко для всех этих шкур Потомков Фенрира?»). Если вы

должны позволить игроку иметь это создание, стройте его согласно правилам из основной книги **Маг: Восхождение**, используя Дополнение Усовершенствование. HIT производятся серийно, и имеют, более-менее, одинаковые Черты. Они, также, печально известны своей тупизной, подвержены проблемам с психикой и чувствительны к Парадоксу… особенно Неверию. HIT -персонажи имеют следующие системные ограничения:

- Не больше 3 очков в любом Ментальном Атрибуте.
- Он должен взять следующие Недостатки: Конструкт, Короткая Жизнь, Подверженность Парадоксу и Бездушие. Эти Недостатки естественны для HIT и избавиться их нельзя (свободных очков при создании персонажа они тоже не дают). Вспомните, HIT – не маги. Это искусственные организмы, созданные из металла и наращенной плоти.
- Персонаж не получает очков опыта. Согласно истории, их создают, чтобы хорошо делать что-то одно. По игромеханике, игрок получает «опыт в долг», чтобы оплатить Черты персонажа, и будет выплачивать его всегда.
- Его кровь становится токсичной. Любой вампир, который попытается сделать его Упырем или дать Становление получит очень неприятный сюрприз. (Смотрите **Вампиры: Маскарад, Пересмотренная Редакция**, страница 279). И нет, HIT не может стать вампиром.
- HIT – именно то, что оно есть. Бездушный полумеханизм. Никакая Просвещенная Методика не может снять это ограничение. Если вы используете дополнительные правила социальной обработки из Главы 4, то HIT по умолчанию будут иметь десятый уровень.

- Многие другие конструкты, вроде чудовищ Биоинженеров и «низших» Людей в Черном, имеют серьезные физические и метафизические ограничения. В плане игромеханики, эти странности становятся Недостатками (смотрите соответствующий раздел в этой главе), которые могут взять только они. Хоть отдельный персонаж и не обязан иметь их все, конструкт должен иметь хотя бы один из них. Список Недостатков приведен ниже.

Короткая Жизнь (Недостаток, 3 очка)

Как у репликантов из «*Бегущего по лезвию бритвы*», срок вашей жизни ограничен. Если вам очень повезет, вы можете прожить год или два. Когда время выйдет, ваше тело упадет, внутренние органы отключатся, и искра жизни растворится в темноте. Наверное, у вас есть и Недостаток Распад, чтобы власти не задавали неправильных вопросов… Наслаждайтесь жизнью, пока можете.

Распад (Недостаток, 3 очка)

Когда вас убивают, вы превращаетесь в кучу слизи. Преимущество (для Технократии) состоит в том, что никакой Исказитель Реальности не может провести над вашим телом некромантский ритуал, и никакой судмедэксперт не сможет опознать ваши останки. Недостаток (для вас) заключается в том, что как только ваш уровень здоровья опустится ниже Потери Сознания, вы необратимо полностью распадетесь за 10 секунд. Никакая Методика или обряд не сможет вернуть вам изначальный облик. Ни магия, ни наука не найдут вашего сознания. Куда уйдет ваша душа? Что такое душа?

Подверженность Парадоксу (Недостаток, 5 очков)

Вы выбиваетесь из общей реальности. Хоть вы, возможно, и не применяете Просвещенную Науку, отдачи, преследующие ваших товарищей, иногда обрушиваются и на вас. Когда проявляется Эффект Парадокса, вы ломаетесь – ваша кожа покрывается нарывами, ваши механизмы заклинивает, схемы горят, органы сжимают спазмы… в общем, происходят неприятные вещи.

В терминах игромеханики, игрок получает постоянный Парадокс на пять кубиков. Этот запас не рассеивается после отдачи, и не получает дополнительных очков. Если и когда вы делаете что-то, явно вырывающееся из норм местной реальности (выдвинуть пулемет из спины на виду толпы Спящих, например), Рассказчик бросает эти кубики (сложность 8). Если ему везет, искусственный организм настигают странные последствия, основанные на количестве успехов и сути вашего действия. Возможные эффекты включают в себя:

- **Отключение Разума**, или Безмолвие. Длится один час за успех.
- **Парадоксовые Недостатки:** Смотрите врезку «Генетические Недостатки». Длятся один день за успех.
- **Физический урон.** Наиболее распространенный эффект. За каждый успех персонаж получает один уровень тяжелых непоглощаемых повреждений, потому что его кожа, органы, киберимпланты или биомодификации бунтуют.
- **Детонация оружия**. Другой вид физического урона, но в виде взрыва. Этот урон может быть поглощен другими, но не самим персонажем.

Если вы обладаете этим Недостатком, будет мудрым ограничить свои неосторожные действия Конструктами Горизонта, крепостями Технократии, торговыми выставками технологий и съездами любителей научной фантастики!

Бездушие (Недостаток, 7 очков)

В вас не горит внутренний гений, и не загорится никогда. Фактически, вы не имеете ни души, ни «аватара», как это понимают суеверы. Вы напоминаете человеческое существо, но, фактически, вы несколько меньше, чем человек.

В терминах игромеханики, вы не можете использовать магию – *вообще*. Персонаж с этим Недостатком *не может никогда* изучить, использовать или управлять Сферами влияния. Но он может использовать Приборы и не считается свидетелем для любой формы магии или Просвещенной Науки. Этот Недостаток повышает ваш общий запас свободных очков до 21 и может быть взят в дополнение к обычному ограничению по Недостаткам в семь очков. Он не может быть взят каким бы то ни было «магом» - он существует, чтобы позволить играть HIT и другими непросвещенными искусственными организмами.

(**Замечание**. Нет, вы не можете внедрить Просвещенный Гений в персонажа – ни любым видом магии, ни Дисциплиной, ни Даром духов и так далее. Смиритесь с этим и наслаждайтесь дополнительными очками, которые принес вам этот Недостаток).

Таблица Создания Технократа

Перед тем, как вы начнете

Работая с группой и Рассказчиком, создайте концепцию Отряда для вашей команды. Почему агенты работают вместе? Каких целей они натренированны достигать?

Затем определите Методологии, представленные в вашей команде. Какие сферы знаний повысят общую

результативность работы вашей команды? Какими обладаете именно вы? Будет ли кто-то из других членов вашей команды представлять угрозу для безопасности?

Также, необходимо продумать фронт для вашей команды. Что думают Массы, когда видят вашу жизнь? Вы «правительственные агенты» или «частные сыщики»? Или скрываетесь за другим вариантом фасада?

Начальная обработка

Шаг первый. Личность.

Выберите Концепцию, Конвенцию, Методологию, Натуру и Маску.

Определите научный подход (парадигму) и свою историю.

Ваш Наблюдатель и Конструкт будут выбраны за вас.

Шаг второй. Выбор Атрибутов.

Дайте приоритет Атрибутам (Физические, Социальные, Ментальные).

Распределите соответственно очки (7/5/3).

Шаг третий. Выбор Способностей.

Дайте приоритет Способностям (Таланты, Навыки, Знания).

Распределите соответственно очки (13/9/5).

На этой стадии, ни одна Способность не может быть выше 3 очков.

(**Вариант**. Рассказчик может позволить вам приобрести Способности в соответствии со специализацией вашей Методологии. В данном случае, *распределите* 27 очков

соответствующим образом).

Шаг четвертый. Выбор Дополнений.

Выберите Дополнения (7 очков).

Шаг пятый. Задокументируйте Технократическую Проницательность.

Определите, согласно Методологии, одну Сферу специализации и отметьте ее одним бесплатным очком.

Выберите дополнительные Сферы (5 очков).

Отметьте Просвещенность или «арете» (1), и Силу Воли (5).

Выберите инструменты и Методики, подходящие вашей Методологии.

Опишите все Усовершенствования.

Отметьте начальные объемы Первичной Энергии (согласно уровню Гения) и Парадокса (ноль, если не было использовано никаких Усовершенствований).

Укажите возможные Генетические Недостатки.

Шаг шестой. Завершение тренировок.

Распределите свободные очки (15) согласно таблице.

Шаг седьмой. Изучите своих союзников.

Выберите кодовое имя. Продумайте название команды.

Подтвердите завершение подачей секретного послания Рассказчику.

Занимайтесь повседневными делами, пока не начнется игра.

Концепции

Ученый: Профессор, аспирант, лаборант, исследователь, декан факультета.

Творец: художник компьютерной анимации, передовой ученый, биотехнолог, музыкант Техно, архитектор, изобретатель, дизайнер компьютерных игр.

Конструкт: Клон, киборг, биологический мутант, созданный генной инженерией «прототип», Человек в Черном (низший).

Преступник: Уличный бандит, гангстер, контрабандист, криминальный авторитет, наемный убийца, продавец наркотиков, поработитель клонов, делец черного рынка.

Защитник: Человек в Черном, киборг, телохранитель, полицейский, солдат, тайный агент, детектив, Пограничник, «охотник за привидениями».

Исполнитель: Человек в Черном, костолом, специалист по допросам, пропагандист, политический советник, следователь, HIT, космодесантник, специалист по клонам.

Выдающийся Гражданин: Лаборант, космодесантник, Товарищ, полицейский, политик, «чистильщик», наемник, врач, учитель, информатор, член банды, шпион, активист.

Исследователь: Космический первопроходец, пилот, исследователь-подводник, Сетевик, специалист по параллельным измерениям, адаптированный к новой окружающей среде измененный генной инженерией человек.

Посредник: Тайный агент, чиновник, менеджер, дипломат, посланник, созданный генной инженерией соблазнитель, программист, специалист по информации, специалист по допросам, «чистильщик».

Гик: проектировщик вычислительных машин, футурист, исследователь, хакер, передовой экспериментатор.

Целитель: Врач, санитар, инженер FA C ADE, медик, психиатр, терапевт.

Работник СМИ: Репортер, фотограф, ди-джей, медиамагнат, специалист по пропаганде, управляющий станцией связи, Сетевой оперативник, созданная генной инженерией супермодель.

Денежный человек: Яппи, банкир, гангстер, инвестиционный брокер, знаменитость, магнат, управляющий операциями, влиятельное лицо.

Политик: Специалист по работе со СМИ, консультант, наблюдатель, член кабинета министров, дипломат, «пассивный партнер», специалист по решению проблем.

Отдел Q: Дизайнер изобретений, изобретатель, новатор, полевой агент.

Искатель: Реквизитор, Сетевик, исследователь космоса, передовой врач, исследователь.

Шпион: Человек в Сером, созданный генной инженерией соблазнитель, клон для подмены, лазутчик, специалист по приборам с удаленным доступом к управлению, Пси-оперативник.

Специалист по технике: Обслуживающий гипертехнологии механик, специалист по полевому ремонту, биомеханик, пилот, навигатор, специалист по сбору данных.

Провидец: Специалист по хаосу, социобиолог, исследователь снов, Пси-оперативник, Сетевик-творец.

Воин: Человек в Черном, Виктор, боевой киборг,

космодесантник, гангстер, эксперт по психотропным средствам, биомодифицированный убийца, Невидимка.

Эйдолоны

Динамика: Без перемен нет прогресса. Вы представитель перемен и строитель прогресса.

Структура: Строя, укрепляя и защищая, вы охраняете текущий порядок и закладываете фундамент для нового.

Изначальность: Ответы на величайшие загадки могут быть найдены в изначальной тьме. Ваша судьба – вынести эти ответы на свет.

Поиск: Подобно духу самой науки вы постоянно двигаетесь вперед.

Архетипы (Натуры и Маски)

Меценат: Вы щедро отдаете другим все, что можете отдать.

Защитник: Вы защищаете слабых и невинных.

Крестоносец: Вы стремитесь улучшить мир.

Адвокат Дьявола: Ваш долг – испытывать Status Quo на прочность.

Артист: Без ваших талантов мир был бы унылым местечком.

Хакер: Разрушь, собери вновь, сделай лучше, чем было раньше.

Новатор: Ваш нестандартный подход к делу дает отличные результаты.

Исследователь: Для всего есть причина, и вы хотите его найти.

Механизм: Плоть слаба. Будь лучше, чем человек.

Безумный Ученый: Иногда полнейшие ответы лежат в дичайших экспериментах.

Менеджер: Вы великолепны в управлении ресурсами.

Неформал: Бывший изгой – и вы до сих пор ищете свое место.

Кающийся: Когда-то вы сделали ошибку, и до сих пор платите за это.

Перфекционист: Продвижение порядка ради подавления хаоса.

Искатель Приключений: Вы на загадочном, героическом задании, которое сами не можете описать.

Проныра: Мир – игра без правил, а играете вы мастерски.

Магнат: Богатство и успех – вот мерки человека.

Самозваный Шериф: Что бы они ни сделали, вы заставите ублюдков *заплатить*!

Конвенции

(Методологии выделены курсивом, Сферы специализации даны в круглых скобках. Некоторые группы имеют больше одной специализации, но персонажем может быть выбрана только одна).

Итерация Икс. Порядком, надежностью и мастерством в технологиях эти провидцы стирают границу между плотью, разумом и машиной. И в этом пространстве они ищут совершенство.

Биомеханики. Через модификации тела и поведения эти Итераторы достигают единства с Машиной. (Жизнь).

Статистики. Проектировщики, лидеры и архитекторы, эти эксперты достигают вершин мастерства во владении компьютером, предсказаниями и математическими загадками, изыскивая следующий уровень человеческого

мышления. (Энтропия или Время).

Времявращатели. Техническими чудесами и инновационными технологиями Времявращатели двигают человеческие достижения к новым высотам. (Силы или Материя).

Новый Мировой Порядок. Информация – это реальность. Контролирующий информацию меняет реальность, и эти специалисты стремятся спасти реальность от ее собственного несовершенства.

Башня из Слоновой Кости. Будучи примирителями, учителями и посредниками, агенты Башни из Слоновой Кости наблюдают за работой информации, работают дипломатами, а также распространяют информацию и идеологию внутри и вне Союза. (Разум).

Оперативники. Когда нужно делать грязную работу, эти убежденные Технократы закатывают рукава. Они занимаются шпионажем, защитой правопорядка и открытыми боями. (Силы или Разум).

Отдел Q. Неофициальная Методология этой Конвенции занимается разработкой инструментов и Методик для полевых агентов других ведомств. (Силы или Материя).

Стражи. Мастера СМИ и наблюдения, Стражи работают с пропагандой и собирают важную информацию. (Связи или Силы).

Биоинженеры. Жизнь – вечная эволюция. Эти медики и фармакопеисты ищут секреты этой эволюции, желая привести человечество к следующему воплощению.

Генетики. Изучая элементы реальности на базовом уровне, эти ученые изучают возможности клонирования, ускоренной эволюции и биомодификаций… а потом пускают их в ход. (Жизнь).

Инженеры FAC ADE. Хирургией, манипулированием генами и ускоренной микроэволюцией эти «безумные ученые» создают новые жизненные формы и изменяют существующие для выживания в будущем. (Жизнь или

Энтропия).

Фармакопеисты. Эти первопроходцы разума работают с лекарствами, психотропными средствами и питательными веществами в стремлении раскрыть двери восприятия и недостижимых ограничений тела. (Жизнь или Разум).

Синдикат. Деньги и коммерция обеспечивают прогресс. Таким образом, эти мастера торговли и влияния ведут мир в безопасное, процветающее будущее.

Бухгалтера. Когда надо оплачивать счета (и поднимать фонды для их оплаты) – в дело вступают они. Держа в руках деньги, они ведут дипломатию и интриги между Конвенциями, а также добывают инструменты и влияние для Финансистов. (Связи или Разум).

Чистильщики. Жесткие части улицы обеспечивают деньги и влияние, и, при необходимости, дает Конвенции грубую сторону. Для Чистильщиков криминал не является грехом – это просто бизнес. (Силы или Разум).

Финансисты. В руках этих великолепных Технократов находится мировая экономика. От влиятельных корпораций и до финансовых рычагов – Финансисты по уши в деньгах. (Энтропия или Разум).

Цензоры. Когда люди чего-то хотят, они тратят деньги, чтобы это получить. Эти специалисты следят, чтобы Массы продолжали чего-то хотеть… и спускают их на врагов Синдиката, когда это необходимо. (Жизнь или Разум).

Отдел Особых Разработок. Это – отдел НИОКР Синдиката. Эта Методология обеспечивает Приборы и ресурсы для агентов. (Физика Пространств или Силы).

Покорители Бездн. Обходя границы Земли, эти первопроходцы сделали свои ставки на иные миры, защищая этот от инопланетных вторжений.

Пограничная Служба. Когда атакуют инопланетные монстры, эти храбрые мужчины и женщины готовы набить

им лицо и собрать информацию. (Силы).

КРФПУО. Управляющий комитет. Принимает решения за всю остальную Конвенцию. (Физика Пространств).

Отдел Исследования Земли. Исследуя морские глубины, высокие горы и неизвестные места, эти искатели приключений картографируют неизвестные части материального мира. (Связи или Силы).

Отряд Нейтрализации. Бок о бок с НМП, эти оперативники подчищают грязь, которая распространяется из других измерений в наше. (Физика Пространств).

Межмировой Корпус. Изучая Глубокий Космос, Цифровую Сеть и иные измерения, эти исследователи рискуют своими жизнями для расширения границ Союза. (Связи, Физика Пространств или Время).

Отдел Исследований и Применения. «Отдел Q » Покорителей создает новые Приборы, транспортные средства и технологии для экспедиций в иные миры. (Физика Пространств или Силы).

Основные Способности

- **Таланты**: Бдительность, Атлетизм, Осведомленность, Драка, Уклонение, Экспрессия, Устрашение, Лидерство, Знание улиц, Хитрость.
- **Навыки**: Вождение, Энергетическое Оружие, Этикет, Огнестрельное Оружие, Гипертехнологии, Фехтование, Исследования, Незаметность, Выживание, Техника.
- **Знания**: Академические Знания, Компьютер, Загадки, Финансы, Расследование, Юриспруденция, Лингвистика, Медицина, Политика, Науки.

Дополнительные Способности

- **Таланты**: Актерство, Обучение, Интуиция, Переговоры, Новояз.
- **Навыки**: Биотехнологии, Рулевой, Допрос, Реактивные ранцы, Самоделки, Медитация, Низкая гравитация, Установление контактов, Пилотирование, Безопасность, Пытки.
- **Знания**: Теория заговора, Тайные службы, Криптография, Финансы, Правопорядок, СМИ, Фармакопея, Политические игры, Пропаганда, Психология, Микроизмерения, Терроризм, Пороки.

Достоинства/Стоимость

Обостренные Чувства 1-3 очка.

Уверенность 2 очка.

Внутренний Рыцарь 5 оков.

Железная Воля 3 очка.

Лицензия 1-5 очков.

Мастер Канцелярии 4 очка.

Официальная Смерть 2 очка.

Прирожденный Лжец 3 очка.

Лицо Игрока 2 очка.

Узы 3 очка.

Непримечательность 1 очко.

Недостатки/Вознаграждение

* - только для конструктов.

Берсеркер 3 очка.

Нетерпимость 2 очка.

Конструкт 2 очка.

Безумный Эйдолон 3 очка.

Распад * 3 очка.

Усовершенствования с изъяном 2-5 очков.

Пятый Уровень 5 очков.

Ледяной 2 очка.

Проблемы с бюрократией 4 очка.

Изгой 4 очка.

Розовые зеркальные очки 2 очка.

Отвратительный лжец 3 очка.

Короткая жизнь * 3 очка.

Бездушие * 7 очков.

Подверженность Парадоксу * 5 очков.

Техноболтун 1 очко.

Регресс от Стресса 3 очка.

Дополнения

- **Союзники**: У вас есть друзья…
- **Поддержк а**: Отряд граждан, которые помогут вам при необходимости.
- **Маскировка (Сокрытие)**: Талант оставаться незаметным.
- **Компаньон (Фамильяр)**: Странный помощник с некоторыми необычными способностями.
- **Конструкт (Часовня)**: Ваш статус на базе.
- **Судьба**: Статистическая вероятность совершения вами чего-то значительного.
- **Прибор (Талисман)**: Имеющийся у вас образец гипертехнологий.
- **Усовершенствование**: Киберимпланты или генетические изменения, делающие вас сверхчеловеком… за определенную цену.
- **Гений (Аватар)**: Великолепие вашего Просвещенного вдохновения.
- **Суперзубрежка (Греза)**: Талант усвоения временной информации.
- **Влияние**: Ваша известность и рычаги среди Масс.
- **Лаборатория (Святилище)**: Личное место для исследований.
- **Библиотека**: Источник информации.
- **Ментор**: Ваш учитель и опекун.
- **Узел**: Запас Первичной Энергии, к которой вы имеете доступ, когда необходимо.
- **Покровитель**: Полезный начальник.
- **Запросы**: Мера ваших возможностей по получению снаряжения и ресурсов.
- **Ресурсы**: Деньги, имущество и кредиты.
- **Секретное Оружие**: Экспериментальные Приборы, которые вы испытываете для Отдела Q.
- **Шпионы**: Имеющаяся у вас сеть информаторов.

Сферы влияния

- **Связи**: Ваше понимание пространства и изменяющих его сил, равно как

и ваша способность управлять расстояниями, скоростью и связи.

- **Физика Пространств**: Редкая наука о наблюдении и даже посещении других измерений, и, возможно, общении со странными существами, их населяющие.
- **Энтропия**: Теория хаоса, детерминизм и комбинаторика. Наука о случайности, вероятности и энтропийном распаде.
- **Силы**: Неукротимая сила физики – жар, свет, кинетическая энергия, волны, частицы и контроль взаимодействия между материей и движением.
- **Жизнь**: Изначальные знания об организмах и существах, равно как и о вещах, которые растут, меняются и умирают.
- **Материя**: Кирпичики материальной вселенной. Продвинутая химия, металлургия и материаловедение описывают все неживое.
- **Разум**: Наука о мышлении, изучение самого сознания – как и почему люди думают, сила мысли, даже погружение в ваше собственное понимание и психические возможности.
- **Основы**: Техники восприятия и управления Первичной Энергией, самим резонансом бытия, оставшимся после рождения космоса.
- **Время**: Ваше мастерство темпоральной инженерии определяет вашу настройку на течение времени. Ваша способность управлять субъективным временем и создавать поля, которые искажают само время.

Свободные Очки

Черта Стоимость

Атрибуты 5 за очко.

Способности 2 за очко.

Дополнения 1 за очко.

Достоинства и Недостатки Варьируется.

Просвещенность 4 за очко.

Сила Воли 1 за очко.

Сферы 7 за очко.

Первичная Энергия 1 за четыре очка.

Модифицирование

Многие последующие Черты новы. Другие – технократские определения уже существующих Черт. Поскольку серия **Маг** началась за шесть лет до появления этого**Руководства** – и поскольку мы избегаем помещения новых Черт в каждое новое дополнение – персонажи Технократии в предыдущих книгах (или хрониках, начавшихся до выхода этой книги) могут не иметь некоторых важных Черт из этой книги.

По решению Рассказчика, эти персонажи могут быть «модифицированы» подходящими Чертами, либо вы можете заменить прежние, менее специализированные Черты (вроде Пилотирования или Огнестрельного Оружия) новыми вариантами (вроде Рулевого или Энергетического Оружия). Если игрок хочет, чтобы персонаж имел обе Черты (Огнестрельное Оружие для обычных пушек, и Энергетическое Оружие – для гипертехнологических), то он может разделить имеющиеся очки как пожелает (Огнестрельное Оружие 5 станет, например, Огнестрельным Оружием 2 и Энергетическим Оружием 3) или просто добавить их в лист персонажа и оплатить их «в кредит» будущих очков опыта.

Черты, которые «модифицируют» уже существующие, отмечены в конце каждого описания. Все прочие должны считаться самодостаточными…

Эйдолоны Гения (Энергии Аватара)

Как понимают истинные ученые и Технократы, сила, именуемая «магией», является, на самом деле, комбинацией Просвещенной воли и развитой науки. Вспышка великолепия, буквально, внутреннего Гения, позволяет человеку исполнять вещи, которые Массы никогда не смогут ни увидеть, ни принять.

Как член Союза, вы знаете, что это истина. Но, несмотря на это, в глубине вашего разума иногда раздается тихий голосок, который говорит то, что вы еще не можете знать. Как и большинство Технократов, вы называете этот голос

«эйдолоном» - призрачным голосом вашего подсознания, или, возможно, архетип, который связывает вас с Вселенским Бессознательным. Суеверы называют это «энергиями аватара» и считают их неспокойными душами, которые ведут их по некоему «мистическому пути». Бред. Вы понимаете, что такое этот Эйдолон по-настоящему – внутренний голос, который говорит вашему сознанию то, что подсознание уже знает (также, смотрите Дополнение Гений ниже).

Политика Союза относительно Эйдолонов проста – не спрашивай, не говори. Пси-служба знает, что у всех Технократов время от времени случаются «внутренние голоса» и считают эти «посещения» нормой. Конечно, они как можно лучше стремятся исследовать Эйдолон каждого агента, равно как и силу, частоту и природу таких «наставлений». Отдельный Технократ считает Эйдолон личным делом и редко обсуждает его с кем-либо, кроме психоаналитика – если они обсуждают это вообще. Некоторые агенты, особенно всецело опирающиеся на логику, или совершенно отметают эти «посещения», или видят их, как нечто абстрактное (вроде строк кода или снов). С другой стороны спектра находятся некоторые редкие личности, что смотрят на Эйдолоны с религиозных позиций, считая их или небесными наставниками или демоническими мучителями. (Смотрите врезку «Бог и Технократия» ниже). Большая часть находится посередине. Поскольку Эйдолоны чаще всего проявляется во сне, средний Технократ считает свой «внутренний гений» именно этим – особенно значимым сном.

В прошлом Дедалийцы очень гордились своими снами и видениями. Очень часто они детально описывали их в своих манускриптах и переписке, медитировали на них во время молитв и создавали с их помощью различные изобретения. Но когда превосходство сознательного разума и важность чистого интеллекта задавили искру вдохновения, эти сны были сосланы в разговоры в задних комнатах и личные журналы. Сейчас, в период расцвета рациональной науки, Эйдолоны считаются забавными снами – все еще значимыми, но слегка раздражающими днем.

Для вас, как Технократа, Эйдолон хоть и незаметно, но важно направляет – он не столько ангел-хранитель, сколько неустанно вертящееся шило в заду. Для вас, как игрока, Эйдолон действует точно так же, как Черта Энергий Аватара. Он предлагает направление персонажу. Поскольку Технократия не одобряет «аватары» и тому подобное, Эйдолон редко проявляется иначе, как снами и позывами. В конце концов, Технократ, который начинает видеть сияющих ангелов, представляет собой явную угрозу безопасности! Если ему *снятся* сияющие ангелы, то это вполне естественно…

Каждый Эйдолон – уникальный «образ», подпадающий под один из четырех базовых типов. Нижеприведенные примеры – предложения, основанные на обычных формах Эйдолонов.

Динамика

Одни люди создают машины. Другие – ведут их вперед. Последнее – про вас. Слишком беспокойный, чтобы сидеть и складывать кусочки вместе, вы должны идти и заставлять вещи происходить. Потому поднимайте свою задницу! «Завтра» не будет ждать весь день.

Обычная Энергия среди полевых агентов, творцов, бизнесменов и бойцов. Обычно проявляется следующим образом:

- Знаменитый изобретатель (Эдисон, Дедал, да Винчи) или другой ученый (Коперник, Эйнштейн, Дарвин), чьи открытия сотрясали устоявшийся порядок вещей. Этот образ приходит и наставляет вас в ваших снах.
- Ваш собственный героический образ (уничтожающий орды плохих ребят хитростью, хладнокровием и технологиями), что подвигает вас к величию.
- Мозголомные фракталы, вертящиеся уравнения и динамические формулы, которые поднимают вас из постели, но исчезают, когда вы пытаетесь их записать.

- Мифическая фигура (святой, ангел или геральдическое животное), воплощающая отвагу, чистоту и вдохновение, появляется и дает вам силы.

Структура

В постоянно меняющемся мире вы – опора человечества. Без людей, подобных вам, мир распадется на миллионы кусочков. Вы строитель, формовщик, учитель и лидер. Пусть ревут волны войн и хаоса! Они разобьются о вас, пока вы крепко стоите на ногах. Пусть колеблются слабые духом.

Наиболее распространенная Энергия у агентов, составляющих ядро Технократии (Итераторов и других киборгов, планировщиков, Администраторов и механиков), Структура обычно является людям, как:

- Образы огромных башен, стен, мостов и других подобных достижений архитектуры. Часто такие видения посещают, когда на пути некое препятствие. Их облик содержит решение проблемы.
- Легендарных рыцарей (Сэр Галахад), правителей (Соломон Мудрый), ученых (Лу Бань[1]) или философов (Платон), которые появляются и дают вам совет.
- Вычисления и диаграммы, ведущие к серьезным прорывам.
- Появляющееся позади вас – обычно, но не всегда, во сне - могучее существо (дракон, большой пес или орел). Иногда вы можете видеть его, будучи бодрствующим, но, конечно, никогда этого не признаете.

Изначальность

Неважно, что может открыть наука – вы понимаете, насколько по-настоящему призрачна вселенная. Да, конечно, нам всем нужны инструменты и знания от науки – без них мы могли бы быть обезьянами! – но вы придерживаетесь еретического взгляда, что чего бы человек ни изобрел, всего игрового поля это не откроет. Обычно вы держите эти мысли при себе – зачем попадать в неприятности из-за вещей, которые, скорее всего, не будут

поняты другими? – но когда вы наедине с самим собой вы желаете узнать, что скрывается за светом. Кто знает, что вы там можете найти?

Редкие обладатели Изначальности в Союзе предпочитают не высовываться. Дали от взглядов товарищей, они уходят на «тайные миссии», где собирают информацию (шпионы), погружаются в глубины космоса (исследователи космоса), изучают странные феномены (охотники за привидениями) или человеческие разум и душу (исследователи и экстрасенсы). Странные Эйдолоны могут выглядеть примерно следующим образом:

- Вы чувствуете себя погрузившимся в глубокий бассейн. На дне его вас ждет невероятное сокровище… если бы вы могли его достичь…
- Исполинские, едва видимые драконы, морские чудовища или другие духовные существа появляются в тенях позади вас. Помимо того, что эти чудовища пугают, вы чувствуете, что если бы вам удалось разглядеть их *целиком*, вы смогли бы познать нечто великое.
- Печально известный безумный гений (Распутин, Френсис Бэкон или доктор Франкенштейн) рассказывает вам, как уравновесить потребности в порядке и хаосе.
- В вашей голове раздаются странные голоса, давая мудрые, но деморализующие советы.

Поиск

Каждой эпохе нужны свои первопроходцы, и вы – один из них. Неважно, каких великих достижений вы добьетесь – горизонт будет манить вечно. Пока другие Технократы строят мосты в будущее, вы ищете место следующей переправы. Наука – направляющий свет, а вы несете этот факел… или галогенный фонарь, если быть точнее!

Агенты, обладающие Поиском, вольные души Технократии, часто видят Эйдолоны как:

- Ужасающие фигуры (горящий клоун, террорист или демон), которые гонят вас по адским полям. Эти твари никогда не дадут вам передохнуть…

- Отважного героя – сами себя, или некого мифического персонажа – который отправляется в великий квест. Время от времени он появляется и делится с вами воодушевлением, советом или пинком под зад.
- Математические уравнения, которые складываются во фракталы, а затем скручиваются и складываются в вечнорастущие калейдоскопические узоры. Вы получаете вдохновение, когда смотрите на эту бесконечную красоту.
- Чудесное видение (сияющий город, куча золота, прекрасная птица или фигура) блистающее на краю горизонта и вечно зовущее вас вперед…

Искания

Естественно, эти видения появляются и технократских Исканиях. Очень часто они задают тон путешествию и определяют тип образов, которые видит персонаж – например, Человек в Черном, Эйдолон которого имеет облик Короля Артура, грезит о службе Круглому Столу. В своих исканиях он видит себя закованным в блистающие доспехи, преследующим драконов и избегающим ловушек, которые отображают его проблемы в реальной жизни. В случае триумфа его отвагу вознаграждают прекрасные девы и богатые купцы. Если нет – он гибнет в пасти дракона или от мечей противостоящих ему рыцарей. Он не будет бегать, размахивая мечом, когда проснется, конечно, но, тем не менее, Эйдолон и сон вдохновят его. В своих мечтах он закован в полный доспех и увенчан славой, даже если он одет в черный костюм и полушинель. Даже у самого твердого Технократа есть фантазии!

(**Уточнение**. Детали и советы по проведению Исканий можно найти в книге **The Book of Mirrors: The Mage Storytellers Guide**, на страницах 53-55. Мистики и Технократы видят процесс по-разному, но игровые правила одни и те же).

Архетипы (Натуры и Маски)

Несмотря на обтесывающее всех единообразие, Технократия достаточно разнообразна. Чтобы построить империю нужно множество разных рук, и Союз всегда ищет людей, которые могут что-то привнести. Естественно, определенные типы людей могут дать больше, чем другие. Фокус в том, чтобы найти подходящему человеку подходящую работу.

Черта Архетипа дает набросок поведения персонажа. В случае Технократов, которые страдают от дурных отзывов и дурных стереотипов, эта Черта может дать персонажу большую мотивацию, нежели «Должен быть хорошим Технократом. <шшш> Должен быть хорошим Технократом. <шшш> Должен быть…». Даже если одни и те же агенты исполняют одинаковые обязанности, эти мотивации меняют способ их исполнения. Человек в Черном с психологией «Крестоносец» будет работать не так, как обладающие психологией «Механизм» или «Меценат». Для ИР по ту сторону ствола пистолета мотивации ЧвЧ не играют большой разницы, но для самого агента они составляют все различия мира.

Обычно Технократам присущи несколько иные виды личности, отличные от имеющихся у их более хаотичных собратьев-мистиков. Конечно, что-то общее у них есть, и Черты Архетипов в основной книге правил **Маг: Восхождение** это доказывают. Обычные Архетипы Технократов включают в себя: Архитектор, Опекун, Конформист, Критик, Судья, Командир, Фанатик, Мастер Выживания, Традиционалист и Мечтатель. Некоторые другие – Энтузиаст (Avant - Garde), Головорез, Гедонист, Шутник (Jester), Одиночка и Мученик – менее распространены, но, тем не менее, место в Союзе найдется и им. Истинные Брюзги, Девианты и Бунтари достаточно редки. Они контрпродуктивны и ослабляют Союз. Твердое управление обычно выправляет таких оперативников… или избавляется от них. Никто не хочет, чтобы подобные прикрывали им спину.

В идеальном мире все могут быть честны относительно своих чувств и мотивов. Технократия – не идеальный мир,

как бы е члены ни утверждали об обратном. Из-за внешних опасностей и внутренней политики Технократ, который раскрывает свою истинную Натуру, напрашивается на неприятности. Поэтому, многие оперативники предпочитают Маски, которые отображают образ «бездушного Технократа», который большинство и ожидают увидеть. Скрывая свои истинные Натуры под Масками, вроде Архитектор, Меценат, Конформист или Механизм, агенты создают облик Союза, как безликого общего разума.

Конечно, Союз и взращивает определенные типы личности. Помимо «официальных» Натур и Масок в пределах Технократии обычны и следующие Архетипы.

Меценат (Benefactor)

Вы – щедрая душа. Если есть что-то, в чем нуждаются окружающие вас – деньги, защита, лечение или просто немного доброты – вы сойдете со своего пути, чтобы дать это им. Любой с вашим даром должен чувствовать то же самое. Щедрость – благородный позыв, и в мире много людей, которые нуждаются в том, что вы можете предложить.

Альтруизм слишком редок в наши дни и века. Помощь другим – не просто ваше хобби, а личный путь. По крайней мере, вы убеждены, что находящийся на вашем месте не может делать меньшего.

Оборотная сторона щедрости – **Долг**, и вы чувствуете себя должным помогать кому-то, хотят они этого или не хотят… или даже находитесь вы в подходящем положении или нет. Вы можете быть надоедливым или слишком готовым погрузиться в мученичество, чтобы спасти мир. Если просто, то вы часто заходите слишком далеко.

Восстанавливаете Силу Воли, когда делаете что-то, в чем отчаянно нуждается кто-то другой. Ключевое слово здесь «отчаянно» - простая работа в детском саду вашу Силу Воли не восстановит. Но работа в центре для детей, подвергшихся насилию – вполне вероятно.

Защитник (Caretaker)

Союз был создан для облегчения ноши простого народа. Как член этого благородного собрания, вы видите свой долг в том, чтобы служить и защищать. Может быть вы врач или кибернетический защитник от ужасов ночи. А может быть вы изобретатель, одаренный гением создавать новые и полезные инструменты для человечества. Неважно, какая у вас профессия – вы получаете удовлетворение от защиты Масс. Такая служба дает вам ощущение полноты.

Ваше **Чувство Долга** делает вас убежденным Технократом и отмечает как лучшего из лучших. Вы – то, о чем Основатели говорили века назад.

Несмотря на это, даже вы можете устать от работы. Почему эти идиоты не могут иногда позаботиться о себе сами? Ваше **Раздражение** неидеальностью Масс делает вас нервным. Для развития вы должны оставить это в стороне.

Восстанавливаете Силу Воли, когда ваши действия приводят к заметным переменам в сторону общего блага или устраняют некую опасность для Масс.

Крестоносец (Crusader)

Ведомые высшей целью – верой в науку, крепкой моралью, научным идеалом, и даже религиозной верой – вы стремитесь в лучшему миру. Технократия была создана, чтобы избыть страдания, открывать чудеса и уничтожить сверхъестественное. Будучи членом Союза, вы являетесь солдатом в армии перемен. Держите ваш стяг высоко – будь вы ученым, посредником или солдатом по-настоящему – и несите его к величию. Будущее зависит от вас!

Ваше **Рвение** достойно восхищения. Даже в наихудших ситуациях оно ведет вас сквозь препятствия и испытания, которые бы убили более слабого агента.

К сожалению, ваше рвение может обернуться **Фанатизмом,** который может сделать вас неэффективным и даже опасным. Человек в Черном,

который стреляет в каждого чародея, которого увидит, не только теряет возможности и потенциальных союзников, но и накапливает врагов. Для истинного Восхождения вы должны смягчить остудить свою решимость разумом.

Восстанавливаете Силу Воли, когда добиваетесь чего-либо серьезного во имя своей высшей цели. Как игрок, вы должны до начала игры определить эту цель, а потом следовать к ней в течение хроники… даже если это причиняет вам несчастья. Взгляды Крестоносца не сдерживаются удобствами.

Бог и Технократия

Хоть Технократия и неодобрительно смотрит на религиозную принадлежность, отдельные Технократы могут верить и иногда верят в высшие силы. Как любые другие ученые, они основывают свои взгляды на науку на идее о том, что Бог (как бы вы ни понимали «бога») – отличный ремесленник. Для них, человек был одарен великой способностью – он может видеть движение вселенной, создавать инструменты, которые измеряют и направляют это движение, а также применять их на пользу себе. Но человек – не Бог. Бог – высший созидатель.

Эта идея не считается в Союзе ересью – скорее даже наоборот. Во времена Ордена Разума наука считалась божественным чертежом стройного Бытия. Первые Технократы просто следовали этому чертежу и использовали его, чтобы возвышать человечество. Даже сейчас, когда Габриэлиты и Крафтмасоны давно пропали, концепция науки, как божественного дара, продолжает преобладать. Действительно, сейчас большинство Технократов предпочитают атеизм (или легкий агностицизм) религиозной вере – таков выбор большинства современных людей. Религии, с их священными войнами и иерархиями, неэффективны и полны противоречий. Союзу они не нужны ни в коей мере. Но идея о Боге не требует религии, и *верующий* Технократ тоже в ней не нуждается. Бог не обязан являть Себя в столпе пламени, чтобы существовать. Идеальность Бытия – само по себе достаточное доказательство!

Если одни высокопоставленные Технократы не поощряют религиозную веру среди своих подчиненных, то многие другие просто считают ее личным делом. Союз не спонсирует и не одобряет какую-либо религию или церковь (если это не фронт или отделение), но редко и подвергает гонениям своих верующих членов. Вообще же, идеалы Технократии превозносят человека, как правителя всего Сущего, и избегают любого упоминания божественного провидения. До тех пор, пока Технократ не привносит свою веру в свою работу, то ему никто не запрещает

поклоняться высшим силам. (Над ним могут смеяться коллеги – смотрите *Стандартный Белый Иисус* в Лексиконе). Более того, агент, который видит свою работу священной миссией, может оказаться гораздо более целеустремленным, нежели те, кто считает ее просто работой. Начнем с того, что такие люди построили Технократию, и хоть он больше не чтит их богов, Союз все еще позволяет им спокойно молиться.

Адвокат Дьявола (Devil's Advocate)

Да, Союз пропагандирует единообразие. Но слишком много единообразия еще хуже хаоса – оно ведет к застою и упадку. Порядок важен, но он становится бессмысленнен без вызовов и вопросов. Вы все знаете про эту «статичную магию» и вы стараетесь доказать ее ложность. Рассмотрите планы, оспорьте альтернативы и подрубите бездумное единообразие. В конце концов, все, что не может выдержать изучения, недостаточно сильно, чтобы существовать вообще.

Ваше сомнение в Status Quo жизненно важно. Ваш **Скептицизм** заставляет других думать над тем, что они делают, почему они это делают и к чему это может привести. Без вас они все были бы бездумными марионетками.

Это, конечно, не значит, что они вас любят. Ваш **Бес Противоречия** может заставить других – особенно Наблюдателей – лезть на стену. Это закончится тем, что вас будут пинать сильно и часто. Может быть, вы действительно задаете слишком много вопросов и, тем самым, понижаете свою эффективность. Мудрый агент знает, когда надо перестать задавать вопросы, принимать решения и действовать.

Восстанавливаете Силу Воли, если ваши вопросы раскрывают серьезные недочеты в плане или приводят к серьезной победе.

Актер (Entertainer)

Чувак, мир – отстой! К счастью, в мире есть такие люди, как ты, которые делают его ярче. Со своими немалыми талантами вы мотивируете, просветляете и развлекаете находящихся поблизости. Может быть, вы актер, служащий ролевой моделью для других. Или писатель, вводящий уроки в интересные истории. Или шутник, чьи шутки улучшают настроение, не изменяя все полностью. Какой бы вы ни выбрали носитель, не забывайте оставлять в своей работе серьезный подтекст (люди должны думать!), но и не отягощайте свою публику. Если им понадобится думать слишком много, они не будут делать этого вообще.

Вы обычно **Веселы и Забавны** – важные черты, когда вы боретесь против тьмы. Без душевных волнений окружающие вас люди будут погружаться в тени до тех пор, пока не затеряются там совсем.

Но не дайте **Эго** ослепить вас. В вашем веселье очень легко потерять себя, и это опасно для вашего здравомыслия, вашей публики, вашей работы и, может быть, даже вашей жизни.

Восстанавливаете Силу Воли, если ваша работа оставляет некие значимые или длительные перемены в окружающих вас людях.

Хакер (Hacker)

Вы просто *должны* копаться в устройстве всяких вещей. Ничто не является достаточно хорошим – вы должны испытывать, изменять, гнуть и ломать все, с чем вы работаете. Хоть ярлык «хакер» обычно вешают на компьютерную шпану, вы не обязательно должны работать именно с компьютерами. Ваша цель в жизни – разбирать все на части, смотреть, как они устроены и сможете ли вы починить их, сломать их или собрать их обратно каким-нибудь новым и интересным способом.

Ваше **Извращенное Воображение** жизненно важно в мире, где люди обычно все делают по схеме или

заведенному порядку. Разрушая и переделывая схемы, вы обнаруживаете слабые места, увеличиваете полезность и оставляете своих врагов неподготовленными.

Но иногда вы заходите слишком далеко. Эта **Извращенность** заставляет вас портить вещи, которые лучше оставить в покое. Даже если вы знаете, что вам не стоит взламывать базы данных Матриарха и пытаться вывести на экраны МЕСНА забавных кроликов, вы все равно попытаетесь сделать это. Когда-нибудь эта изобретательность будет стоить вам жизни… или хуже.

Восстанавливаете Силу Воли, когда замечаете недостаток в чем-то важном, на что прочие не обратили внимания, или когда вы находите способ значительно улучшить предмет, с которым возитесь.

Новатор (Innovator)

Всегда есть место улучшениям, всегда есть еще не обнаруженный секрет и всегда есть загадка, которая *почти что* решена. Вы посвятили свою жизнь улучшению вещей, нахождению новых способов делать что-либо и превращению этого в новую реальность. Прошлые достижения всегда хороши, но они лишь прокладывают путь чему-то еще более лучшему. Поэтому подходите к старой ситуации с новой стороны, пробуйте новый метод, проверяйте новые теории. В худшем случае, вы сделаете ошибку, и все придется начинать сначала… но ошибки тоже приводят к новым открытиям!

Вы невероятно **Изобретательны** – этот талант приветствуется в Технократии, где будущее едет на способности к творчеству. В то время, как марионетки надевают свое снаряжение, вы создаете новых марионеток *и* снаряжение.

Вы слишком **Неугомонны**, что не всегда хорошо – особенно на виду у Наблюдателя. Если вы слишком изобретательны, он может счесть вас фантазером… или угрозой. Новаторы держат Союз хорошо смазанным, но

механизмы размалывают и их. Поддерживайте баланс между инновациями и хаосом. И всегда будьте начеку.

Восстанавливаете Силу Воли, когда вдохновение приводит вас к новым прорывам – созданию новой Методики, Прибора, отличной тактики или даже повышению.

Исследователь (Investigator)

Все происходит по определенной причине, и вы желаете до них доискаться. Вы можете быть детективом, ученым, Покорителем Бездн или просто парнем, которому приспичило доискаться до сути вещей. Неважно, как вы удовлетворяете свое любопытство – оно всегда возвращается и просит добавки. Вы беспечны, осторожны или практичны в способах получения информации? В конце концов, ваше любопытство должно быть удовлетворено. Только будьте осторожны в достижении этого…

Пытливость лежит в основе науки. Если бы никто не желал узнать «Почему происходит то-то и то-то?», мы бы до сих пор жили в пещерах. Как Технократ, вы методичны и последовательны в своих расследованиях – хорошие черты, особенно для лабораторной крысы или детектива.

Но мы все знаем, что убило кошку, не так ли? Мудрый человек знает, когда надо перестать задавать вопросы. Проблема в том, что у вас с этим не очень хорошо. Ваше**Любопытство** может вас погубить. А в лучшем случае, вы можете просмотреть некую глубинную истину, ожидая более ярких результатов.

Восстанавливаете Силу Воли, когда ваше сложное расследование открывает что-то действительно важное. Та важность должна быть чем-то большим, нежели «Я детектив и нашел несколько магов Традиций, чтобы их убить». Чем сложнее поиск, тем более он вознаграждающ.

Механизм (Machine)

Плоть слаба. Вы должны быть больше, чем просто человек, и вы пускаетесь во все тяжкие, чтобы добиться этого. Вы можете быть Трансформером из Конвенции Шестеренок, но ничто не мешает вам избрать и менее заметный путь к совершенству – Безумные Ученые, Ледышки и Денежные Корзины могут быть не менее механистичными, чем любой Медный Лоб. Как правило, вы никогда не просите о помощи, редко отдыхаете и подталкиваете себя и своих товарищей к пределам возможностей. Если Технократия планирует следующие шаги в эволюции человека, то именно вы и будете устанавливать образец.

Вы **Исполнительны, Стойки и Старательны**. Что бы вы ни делали, это выполняется с максимальной точностью и минимумом жалоб. Союз любит агентов, вроде вас.

Но для большинства людей вы **Жестоки, Пугающи и Склонны к Перегоранию**. Плоть пока еще не достигла структуры стали, и даже машинам нужно отдыхать. Стрессы Графиков и Конфликта Восхождения часто размалывают агентов н куски. Если вы не научитесь расслабляться, то сломаетесь одним из первых.

Восстанавливаете Силу Воли, когда превосходите ограничения плоти и добиваетесь того, на что оказались неспособны даже ваши товарищи.

Безумный Ученый (Mad Scientist)

Наука – больше, чем сумма ее частей. Вы видите детали большей картины, которые не замечают даже самые одаренные ваши коллеги. Хоть Технократия и делает ставку на единообразие и солидарность, вы следуете странными путями, выходящими за приемлемые принципы Просвещенной Науки. Да, вы *верный* Технократ – гораздо более верный, чем те предатели Виртуалисты или безумные Эфириты! – но ваши идеи слишком нестандартны для многих людей. Но без вас и вашей способности заглядывать за горизонт Союз будет просто тащиться по одной скучной

колее, в то время, как эти проклятые мистики и их дружки-предатели промчатся мимо и захватят будущее! Пусть смеются другие. У вас же есть работа.

Ваше **Предвиденье** отказывается втискиваться в ограничения других. Неважно, какой ценой, но вы следуете своими необычными путями к единообразию, и ваши успехи поддерживают вас.

Но ваша неортодоксальность может привести к **Сумасшествию**. Многие люди, подобные вам, слишком сильно раздвигали границы и пополняли ряды Мародеров, Нефанди и трижды проклятых Эфиритов. Не уходите слишком далеко от путей Технократии, иначе падете в забвение.

Восстанавливаете Силу Воли, когда вам удается успешно «изменить» правила привычных гипертехнологий, не портя их… или себя. Эта попытка может включать какой-либо дикий трюк, который *не должен был бы* сработать, но как-то обеспечил вам хорошие результаты. Просто сказать «Я

использую действительно странную пушку» недостаточно. Вы должны доказать, что вы не сумасшедший, а просто дальновидны и мудры.

Менеджер (Manager)

Без сильной руки у руля, Технократия рухнет и утащит за собой реальность. Вы – одна из этих «сильных рук», и великолепны в управлении ресурсами. Вы можете и не быть умнейшим членом своего Отряда – или сильнейшим, или лучше всего экипированным – но вы великолепный управляющий. В ваших руках Союз будет в безопасности.

В отличие от многих своих товарищей, вы **Хладнокровны и Эффективны**. Способность к расчетам помогает вам составлять планы, а упорядоченность сводит их воедино.

Но иногда вы слишком **Отстраненны**, слишком погружены в Графики, чтобы заметить насущные проблемы. Может быть, вы слишком сосредоточены на работе или на себе. Как бы то ни

было, вы никогда не достигните величия, если не создадите что-либо сами.

Восстанавливаете Силу Воли, когда ваш холодный рассудок и острый глаз спасает группу от неприятностей, или когда вы достигаете цели, которая кажется недоступной.

Неформал (Misfit)

Вы попросту странный. Вы никуда не вписывались раньше, но Союз нашел для вас место. Может быть вы урод, инопланетянин или бывший калека, который может ходить благодаря чудесам науки Технократии. Вы могли быть полнейшим никчемушником – преступником, наркоманом, хакером или бомжем – пока кто-то не дал тебе шанс. Теперь вы нашли смысл жизни и, своего рода, семью. Вы в нее вписались? Еще не совсем, но вы пытаетесь. Наверное, вы способны встать в позу, но, несмотря на это, тайно хотите, чтобы ваш наставник вами гордился. Вы не хотите снова быть одиноким.

Жизнь изгоя имеет свои преимущества. Вы **Крепки и Выносливы**, чтобы перенести любое наказание, и достаточно **Изобретательны**, чтобы извлекать многое из малого.

Но, тем не менее, на вас влияет и ваша **Чуждость**. Возможно, другие Технократы избегают вас… или вы избегаете их. В Союзе может иметься местечко для вас, но вы еще не пришли к согласию с собой. До тех пор вы всегда будете неформалом, что бы ни происходило.

Восстанавливаете Силу Воли, когда побеждаете очень серьезные проблемы или доказывает неправоту другого персонажа своими успехами.

Кающийся (Penitent)

Давным-давно вы совершили ужасную ошибку. Может быть, вы впали в неконтролируемое буйство, когда на вас снизошло Просвещение, или ваша надменность стоила

невинным людям их жизней. Вы могли быть увидевшим свет Исказителем Реальности, или преступником, оставившим старую жизнь в прошлом, увидев истину? Как бы то ни было, вам есть что искупать. Признаете вы это или нет, все, что вам остается – встать на путь искупления.

Ведомый стремлением к покаянию, вы неизмеримо **Услужливы**. Подобно Меценату, вы пройдете лишний путь ради того, что нужно сделать.

Но ваша **Вина** тяготит вас. Чтобы превзойти себя, вы должны оставить в прошлом свои ошибки и наслаждаться тем, чем вы стали… и еще предстоит стать.

Восстанавливаете Силу Воли, когда совершаете нечто, полное добра, отваги или чести.

Перфекционист (Perfectionist)

Чем больше вы узнаете о науке, тем больше вы осознаете, насколько изящны и упорядочены экосистемы. Конечно, в каждой экосистеме есть доля хаоса, но эта энтропия компенсируется упорядоченностью самого Бытием. Как вам кажется, в людях и метафизических экосистемах есть тот объем хаоса, с которым они могут справиться. А вы готовы предоставить управление.

Как агент порядка, вы на удивление **Дотошны**. Все, чего вы касаетесь, настолько организовано и систематизировано, насколько это для вас возможно. Все в вас – одежда, почерк, речь, манеры – отполировано и упорядоченно, а шансу вы оставляете очень мало места. Ваше начальство ценит эти черты, а ваши товарищи считают вас важной частью команды.

Но вы **Помешаны** на ошибках. Эта мания привлекает все ваше внимание и сводит других с ума. Пока вы не научитесь использовать хаос, а не просо противостоять ему, ваши польза и дальновидность будут ограниченны.

Восстанавливаете Силу Воли, когда что-то, что *могло* пойти вразнос, работает гладко, благодаря вашим высоким стандартам и вниманию к деталям.

Искатель Приключений (Quester)

Подобно Рыцарю Круглого Стола, вы стремитесь к некой цели, которую сами не можете описать. Может быть, у вас было некое видение славы, или выросли, уверенный в собственном величии (или просто чувствуете некое неустанное подталкивание к некой возвышенной цели). Как бы то ни было, вы на задании. Пока вы не достигните своей цели, вы будете странствовать. Тем временем, делайте все, чтобы раскрыть природу вашего поиска. (Это идеальная Натура для агента с Дополнением Судьба, Эйдолоном Поиска или ими обоими. Также, смотрите врезку «Авалон» в Главе 4).

Ищущий славы, вы творите **Героические** деяния и придерживаетесь высоких идеалов. Союз был создан для таких, как вы, и он является великолепным средством достижения своей судьбы. Пока другие придерживаются низких путей, ведущих к удобным итогам, вы придерживаетесь строгого морального кодекса. Никакой поиск не был легок, но наследие Авалона стоит жертв.

К сожалению, герои умирают. Рано или поздно, но вы обретете славную смерть. Примите это – вы **Обречены**. Как только вы с этим примиритесь, все ужасы отойдут на второй план. Мертвые герои не боятся ничего.

Восстанавливаете Силу Воли, когда обнаруживаете подсказку для достижения вашей высшей цели или делаете что-то великое для достижения ее.

Проныра (Sneak)

Мир подл и вы играете по его правилам. Будучи на шаг впереди своих более идеалистичных товарищей, вы до мастерского уровня развили у себя искусства маскировки, двоемыслия и осторожности. Не, чтобы вы трусливы – вы просто реалист. В нашем мире честь не в цене. Мудрым

словом и незаметностью можно достичь большего, чем лобовой атакой, и с гораздо меньшим риском.

Коварство – ваше второе имя… а также первое и фамилия. Никто не должен знать, чем вы занимаетесь, если это возможно, но если вам нужно кого-то проинформировать – не рассказывайте все. Прячьте карты, пока не сможете собрать выигрышную руку.

На, как всем известно, вы **Ненадежны**. Люди могут восхищаться вашей скользкостью, но вы последний, кому они будут доверять. Большая часть товарищей считает вас трусом и подлецом, и они могут быть правы. В конце концов, заботитесь вы только о себе.

Восстанавливаете Силу Воли, когда срабатывает какой-то ваш тайный план, давая огромные преимущества вам и вашим.

Магнат (Tycoon)

Деньги заставляют мир двигаться, и вы готовы его оседлать. Скорее всего, вы весьма богаты, а ваше портфолио пухнет от описаний разумных инвестиций и широких ресурсов. Власть и влияние – ваши еда и питье, но игра гораздо интересней результата. Не то, чтобы вы не наслаждались трофеями – деньгами, игрушками, ползающими у ваших ног мужчинами и женщинами – но ваше истинное богатство исходит из побед над трудностями и движения вперед. Все время.

Вы – **Находчивый** ублюдок, достаточно расчетливый, чтобы просчитывать риски и избегать сильных ударов. Вам известно и как вести дела – с кем говорить, как тянуть за ниточки, куда надо ткнуть, чтобы помочь или навредить больше всего – что делает вас ценным союзником.

К сожалению, вы невероятно **Алчны**. Говорят, золото скрывает от людей большие богатства, и это, возможно, верно в вашем случае. До тех пор, пока вы не научитесь ценить менее материальные вещи, вы будете пропускать и

большие истины с наградами, которые может предложить Просвещенность.

Восстанавливаете Силу Воли, когда какой-нибудь ваш долгосрочный план приносит огромную прибыль. Не только деньгами – это слишком легко – но и чем-то большим (влиянием, любовью или осведомленностью).

Самозваный Шериф (Vigilante)

Вы – живое оружие, направленное на врагов. Что бы «они» ни сделали – убили вашу семью, разрушили ваш дом или убили невинных детей; что бы ни сделало вас таким мстительным – это обратило вас в машину справедливости. Заметьте, вашей целью могут и не быть Исказители Реальности, да и одним человеком она тоже может не быть. Сам Союз может быть злодеем, а вы можете вести тайную войну, дабы ниспровергнуть его. Что бы ни было объектом вашей ненависти, вы сделает все, чтобы порвать его на британский флаг, помочиться на обрывки и смыть все это в канализацию, где оному и место. Эти ублюдки должны заплатить!

Целенаправленная Смертоносность – ваше лучшее качество. Вы не успокоитесь, пока справедливость не восторжествует. Эта целеустремленность позволит действовать долго после того, как сдадутся другие агенты. Отсрочка возможна, но не компромисс.

К сожалению, вы **Ослеплены Кровью**. Эта охота лишает вас осторожности, разума и далеко уводит от истинного Просвещения. Вы сможете применять инструменты и гипертехнологии, но вы никогда не Просветитесь по-настоящему, пока будете стоять на тропе войны.

Восстанавливаете Силу Воли, когда уничтожаете цель каким-нибудь примечательным способом. (**Заметка для Рассказчиков**. Цели лучше быть некой группой, тайным обществом или видом,

а не одной личностью. Уничтожения одной цели недостаточно, чтобы питать подобную страсть).

Способности

Союз поощряет хорошую физическую форму, тренировки и знания. Подразумевается, что его агенты – образец для всего остального человечества. То есть, для игрока, создающего агента Технократии, эти Способности определяют тип создаваемого агента. Пусть Исказители Реальности пользуются мелким набором Талантов и тому подобного. Ваши Способности исходят из комбинации естественных способностей и тщательно развитого таланта.

Лист персонажа для Технократии содержит основной набор Способностей и предоставляет место для других. Большая часть «обычных» Способностей, представленных в основной книге правил **Маг: Восхождение**, работает одинаково для магов всех видов. Две из них – Техника и Компьютеры – можно посчитать «требуемыми Чертами» для любого персонажа из Технократии. Союз требует, чтобы агент знал хотя бы основы. Другие Черты могут быть найдены в Таблице Создания Технократа, приведенной ранее. Новые или измененные Черты могут быть найдены ниже.

Новые Таланты

Таланты, будучи врожденными, достаточно универсальны. Основная книга правил и приложения содержат списки Талантов, обладать которыми может каждый. Конечно, Союз распространяет среди своих работников некоторые дополнительные дары.

Актерство (Acting)

Девон, моргающий офицеру полиции, выглядел усталым и смущенным. «Я действительно ничего не знаю об этом, офицер», сказал он, с легким замедлением в голосе. «Я за рулем уже 4 часа и просто хочу немного поспать. Я помню, что проезжал это место, но не остановился».

Офицер медленно кивнул, не ожидая большего от простого путника. Равно как и о подозрительной машине. «Проезжайте».

Девон благодарно кивнул и двинул машину. Как только он достаточно разогнался, усталость с его лица ушла. Конечно, он знал об объятом пламенем доме, находящемся двумя милями выше по дороге, но кто это докажет?

Любой живой шпион знает, насколько важно суметь обмануть людей, подделать эмоции или прикинуться кем-то еще. Этот Талант отражает вашу способность ко всем этим вещами и большему. Вы можете создать личность, запомнить разговор или отвести подозрения при помощи импровизации. Хоть, обычно, с этим Талантом лучше всего работает Манипулирование, но Обаяние (сила личности) или Внешность (соблазнительность) могут быть более эффективными, чем простая хитрость. Важна игра, поэтому играйте с любым инструментом, который сработает лучше всего!

• Новичок. Памела Андерсон Ли.

•• Опытный. Сара Мишель Геллар.

••• Компетентный. Мерил Стрип.

•••• Эксперт. Дженнифер Джейсон Ли.

••••• Мастер. Человек-хамелеон.

Обладают: Актеры, Шпионы, Клоны, Рестлеры, Конструкты, HIT, Перебежчики, Хорошие лжецы, Политики.

Специализации: Импровизация, Игра, Поддельные эмоции, Телевиденье, Сцена, Выдача себя за другого, Комедия, Соблазнение, Сбивание с пути.

Переговоры (Negotiation)

Марк, уставший от тяжелого спора, потряс головой. «Смотрите, от этого в выигрыше будут обе стороны. Если мы объединим ресурсы, то сможем избежать разногласий и получим то, что хочет каждый. Примите как данность – Черные Шляпы возвращаются. Зачем нам множество

врагов, когда и одного более, чем достаточно? Я не прошу вас о помощи или рисковать чем-либо. Я просто прошу оставить наши прошлые проблемы, потому что на нас надвигаются проблемы большие».

Другой мужчина сначала выглядел задумавшимся, а потом кивнул в знак согласия. Маар улыбнулся про себя и подумал, «Барнум[2], сожри свое сердце».

Вы владеете искусством заключать сделки. Разрешаете ли вы сложный трудовой конфликт, заключаете договор с вампиром или убеждаете раскрашенного синей краской язычника присоединиться к 21 веку, вы можете получить то, что хотите, убедив своих «партнеров», что они получают преимущество перед вами.

Однако этот Талант может предложить больше, чем просто умение заключать сделки – вы знаете, как найти подход к «партнеру», как воззвать к его желаниям или нуждам, как сыграть на его тщеславии, не обрушиваясь на него, как дубина, а так же, как и когда надавить. Если вы заключаете сделку для других партий, вы понимаете, как дать обоим то, что они хотят, и себя не обделить. В этом и есть вся суть дела.

• Новичок. Коллекционер.

•• Опытный. Семейный консультант.

••• Компетентный. Посредник профсоюза.

•••• Эксперт. Переговорщик с террористами.

••••• Мастер. Дипломат ООН.

Обладают: Дипломаты, Люди в Сером, Политики, Политтехнологи, Менеджеры, Агенты Синдиката любого типа.

Специализации: Заложники, Бизнес, Сверхъестественное, Запугивание, Лесть, Семьи, Политика, Аферы, Обман.

Новояз (Newspeak)[3]

- Абсолютно контрлогично. – произнесла Крис. – Ускоренная метафаза тут принесет больше пользы. Повысьте ваши общепоказатели для массоблага.

Управляющий корпорации – мужчина средних лет – совершенно потерялся в этой речи и, моргнув два раза, наконец, заявил, «О чем вы говорили? Я нанял вас для консультаций, а не чтобы вы болтали, как Макс Хедрум».

Крис ухмыльнулась. «Если вы не успеваете за языком, вы не успеваете за временем. Если вы не успеваете за временем, вы не успеваете за рынками. Пропустите новшество – и вы разорены. Сэр, с моей помощью вы получите всю прибыль».

Новый век требует новых слов. Вы специализируетесь на придумывании их. В вашем мире дефисов нет; вы распространяете дезинформацию, понижаете интерес к правонарушителям, создаете недоверие к власти и воспеваете всеобщее благосостояние. Когда подходит нужда, вы специализируетесь на смешении специальных терминов и создании броских фраз для СМИ. Смущает? Не более смущающее, чем каким можете быть вы, когда втянетесь! Бросок Новояза может побуждать и провоцировать (Обаяние + Новояз); впечатлять, запугивать или смущать (Манипулирование + Новояз) и даже дурачить скептиков, играя против них мозгами и красотой (Внешность + Новояз). Да здравствует неоречь!

• Новичок. Со временем вы можете научиться создавать спецтермины.

•• Опытный. В определенных ситуациях, вы достаточно яркий творец.

••• Компетентный. Вы вносите новые слова в масскоммуникацию.

•••• Эксперт. Массоречь - вашеречь. Вашеречь - общеречь

••••• Мастер. Вы способны взорвать мозг Оруэллу.

Обладают: Футуристы, Репортеры, Политики, Политтехнологи, Специалисты по связям с общественностью, Писатели, Сатирики.

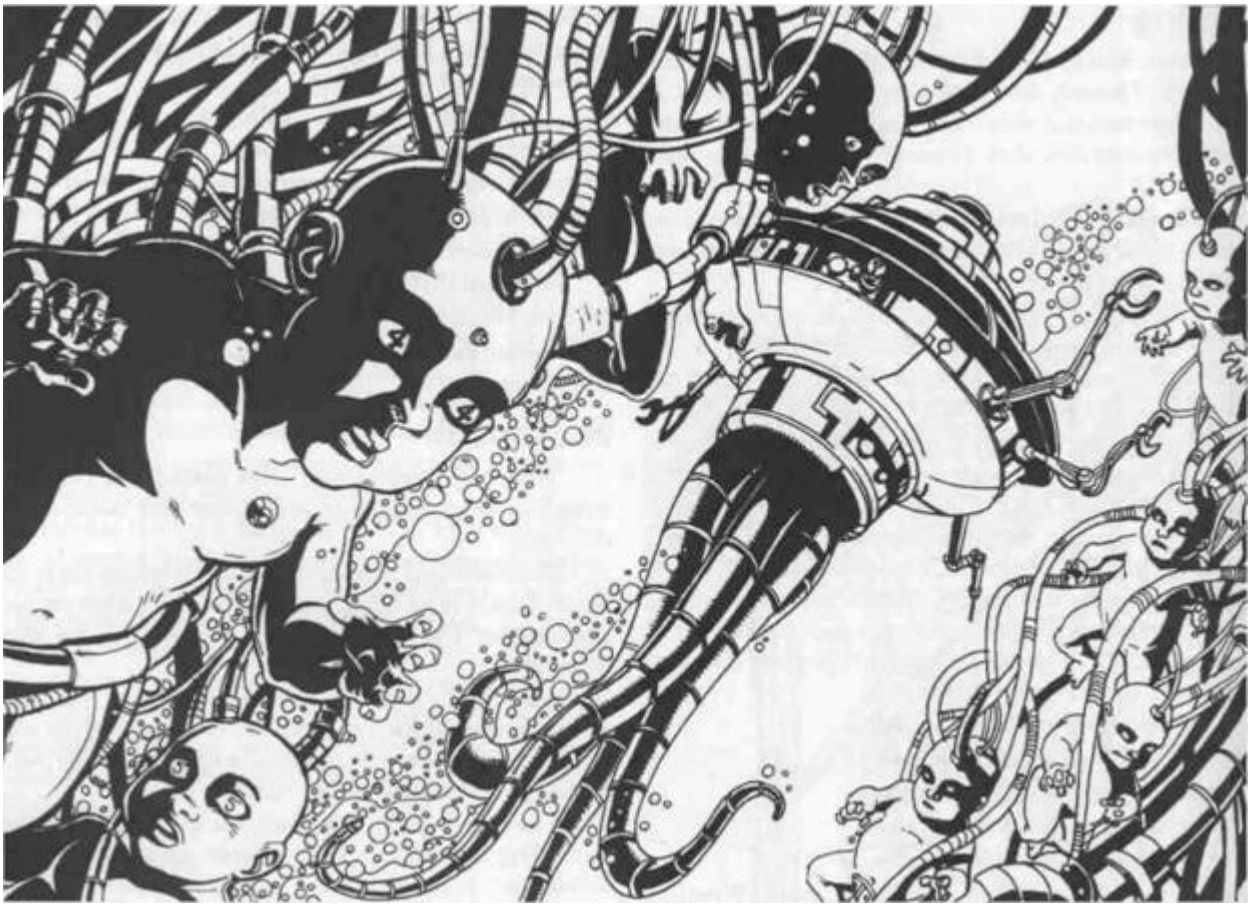
Специализации: Подача информации, Неология[4], Дезинформация, Спецтермины, Технические термины, Слоганы, Малапропизм[5].

Новые Навыки

С тягой к странным технологиям и специализированному обучению, Союз или дает своим агентам новые Навыки или предоставляет свои варианты обычных. Приведенные ниже Навыки можно считать даром Технократии своим людям. Их сложно изучить вне Союза.

Биотехнологии (Biotech)

В чане плавал багряный шар плоти. Со временем клетки начнут делиться, и шар станет большим, нежели обычным скоплением белков. Через некоторое время шар станет работающим органом. Достаточно хорошо оборудованная медицинская лаборатория может повторить процедуру, и со временем искусственно выращенные органы станут обычным делом. Необычной как раз была регулирующая камера, намертво соединенная с кучей клеток. Со временем она будет поглощена и станет частью печени. Этот Прибор, электростатический фильтр, улучшающий очистные возможности печени, вряд ли будет использоваться ближайшие 100 лет. Но это и не важно. При соответствующем внимании это будет всего лишь очередным проектом.



Между неорганической машиной и органической – большая разница. Вы знаете, как провести между ними линию – как создавать, имплантировать, модифицировать и использовать киберимпланты, клонирование, биомеханизмы, нанотехнологии и генную инженерию. Естественно, эти штучки Биоинженеров требуют других Черт (преимущественно Знаний, смотрите «Новые Знания») прежде, чем применять их. Тем не менее, вы на шаг впереди других Технократов и техников, которые считают тело и машину разными вещами.

• Новичок. Вы видели как биотехнологические механизмы устанавливались и применялись, а также понимаете используемые теории.

•• Опытный. Вам случалось иногда прикладывать руку к созданию и установке базовых биотехнологических Приборов и Методик.

••• Компетентный. Средний Биоинженер. Вы понимаете идеи, механику и ограничения биотехнологий Технократии.

•••• Эксперт. На этом уровне возможно создание новых версий и серьезных модификаций.

••••• Мастер. Как мастер биотехнологий, вы можете создавать, устанавливать, менять и применять практически все, что можете представить (ограничиваясь уровнем Сфер, конечно).

Обладают: Генетики, Киборги, Ремонтирующие кибертехнику механики, Франкенштейновцы Отдела Q, Биомеханики.

Специализации: Клонирование, Кибертехнологии, Ремонт, Генная инженерия, Нанотехнологии, Биомеханизмы, Радикальные модификации, Растения.

Энергетическое Оружие (Energy Weapons)

Десантник, одетый в тяжелый костюм, повернулся, и его плазмаган выпустил очередь сверхнагретых шаров едва связанных молекул. Покрытые слизью твари все еще наступали, карабкаясь по телам мертвых собратьев, дергаясь и извиваясь, когда огненные следы проходили сквозь разреженный воздух космической станции. Одна из тварей совершила странный прыжок, оттолкнулась от стены и бросила себя на закованного в броню десантника. Но обжигающий разряд прожег ее шкуру и оставил дергаться на полу.

- Плохой песик, - пробормотал десантник, выпуская вдоль по коридору еще одну очередь плазмы. – Не получишь печенья.

Лазер – не обычное оружие. Им же не является и лучевое оружие, и пучковое оружие, и Разрушитель Эктоплазмы и любое другое Гипертехнологическое оружие, которое любят солдаты Союза. У лазеров нет отдачи, плазма создает волну жара и огненный след, шокеры недальнобойны, а пучковое оружие хоть и имеет отдачу, но «чувствуется» она иначе, чем огнестрельная. Большая часть людей не знает, как пользоваться этими странными пушками, но вы не из таких. Получив любое стандартное энергетическое оружие производства Технократии, вы сможете из него стрелять, а

также настраивать, заряжать, производить неполную разборку и чинить легкие повреждения.

• Новичок. Это лучевая пушка, Космический Кадет.

•• Опытный. Вы освоили основы применения и техобслуживания.

••• Компетентный. Средний Космодесантник.

•••• Эксперт. Элитный оперативник.

••••• Мастер. «Фазовая плазменная винтовка диапазоном 40 Ватт…».

Обладают: Космодесантники, Киборги, Люди в Черном, Агенты под прикрытием, персонал Пограничной Службы, HIT.

Специализации: Тяжелое оружие, Микрогравитация, Ближний бой, Снайпер, Починка, Легкое оружие, Полевые модификации, Рикошеты.

Рулевой (Helmsman)

Экраны крейсера показали, что его бросило в сторону. Пассажиры вцепились в свои кресла, борясь с головокружением, вызванным вертящимися звездными картами. Корабль трясся от ядерных взрывов, которыми он расчищал себе путь сквозь рой насекомоподобных инопланетян, Девон вцепился в панель управления, пытаясь восстановить хотя бы подобии баланса. Пока Покорители сзади пытались удержать двигатели корабля от гибели, корабль направлялся в зону боевых действий, имея у руля лишь нескольких новичков. Девон опустил руки на одну из сияющих голубым светом панелей управления, и напомнил себе обучиться космонавигации, если и когда им удастся вернуться домой…

Многие люди начинают страдать от головокружения, когда смотрят на панели и экраны управления космического корабля. Но не вы. Вы обучались в академиях Покорителей Бездн, и знаете, зачем нужны все эти кнопки и экраны (по крайней мере,

большинство из них). Поскольку порядок кроется в простоте, все панели кораблей Покорителей достаточно стандартизированы, и со временем вы сможете управлять как *Qui La Machina*, так и исследовательскими кораблями, предназначенными для долгих полетов. Хоть некоторые особо секретные или экспериментальные корабли могут быть вам не по зубам, вы, все же, можете разобраться в большинстве их функций. Просто не облажайтесь, когда окажетесь в глубоком космосе.

(**Уточнение**. Хоть этот Навык и может считаться переработанным Навыком Пилотирования, между ними есть немалая разница. Один применяется к авиации, другой – к космическим кораблям. Потому, вне Покорителей Бездн это достаточно редкий Навык. Хоть некоторые Итераторы и ЛвЧ обучались управлению космическими кораблями, Пустотники предпочитают не делиться своими игрушками. Хоть Сыны Эфира и могут иметь некоторые извращенные варианты этой Черты, их изобретения могут быть слишком уникальными или загадочными, чтобы их можно было сравнивать с любым судном Технократии).

• Новичок. Вы тренировались на простых челноках.

•• Опытный. Вас пускают за панель, когда все спокойно.

••• Компетентный. Средний рулевой.

•••• Эксперт. Капитан хочет, чтобы вы были у руля, когда начинаются проблемы.

••••• Мастер. Хан Соло в комбинезоне.

Обладают: Космодесантники, Покорители Бездн, Киборги, ЛЕРМУ.

Специализации: Навигация, Бой, Долгие путешествия, Кризисные ситуации, Операции у поверхности.

Гипертехнологии (Hypertech)

Из-за всех подключенных кабелей и мониторов, ящик казался какого-то рода громадным контрольным модулем странного компьютерного узла.

Цо хмуро посмотрела на эту конструкцию, едва напоминающую какой бы то ни было компьютер. За объемами пропускаемой энергии следил какого-то рода регулятор, а монитор выводил потоки каких-то цифр, передаваемых коробке и из нее.

Айрин опустила свой наладонник, а Цо фыркнула. Рефлексивно отбросив волосы, Цо хрипло спросила, «Ваш прогресс?».

Айрин невозмутимо изучила регулятор и волнообразные графики, выводимые на его экран. «Большая часть конструкции примитивна, но это явно создано Просвещенным. У нас было столько проблем, потому что он корректирует свои частоты, используя колебания Первичной Энергии как вариант переносчика. Любопытный фокус, но мы на него больше не попадемся».

Большая часть Техов просто применяет выданные им Приборы и Методики. Вы же понимаете сверхсложные теоремы, которые превращают науку в «магию». Если большинство Юнионистов понимают основы, вы понимаете концепции на большем, интуитивном уровне. (Используя Массоречь, это понятие сходно с разницей между знанием, как использовать компьютер, и знанием, как тот же компьютер создать и запрограммировать). В игромеханическом плане, эта Черта позволяет вам разобраться в принципах работы Приборов Технократии, модифицировать их и строить свои (смотрите «Инструменты, Приборы, Стили и Теоремы» в Главе 2). На уровне 3 и выше вы начинаете понимать странные принципы работы игрушек Эфиритов и Адептов Виртуальности, а также применять и модифицировать их, как пожелаете (что большинство Технократов находит сложным). Подобные штучки – научное извращение, конечно, но вы видите в них ритм и разум, которые ни один обычный ученый не может понять.

• Новичок. Вы знаете основные теории.

•• Опытный. Загадочность – лишь иной уровень явного.

••• Компетентный. Вы понимаете как науку Технократии, так и извращения Эфиритов и Адептов Виртуальности.

•••• Эксперт. Вы - один из передовых изобретателей Союза.

••••• Мастер. Другие Технократы почитают вас.

Обладают: Элитные оперативники, Агенты Отдела Q, Техники, Изобретатели, Ремонтники, Шпионы, Руководители Научно-Исследовательских Работ.

Специализации: Оружейник, Наземный транспорт, Микротехника, Компьютеры, Сетевое оборудование, Ремонт, Импровизация, Теории Эфиритов, Анархотехнологии (Адепты Виртуальности).

Допрос (Interrogation)

Хоть комнату освещала только одна лампа, каждый шаг Ён был точен. Пленник в кресле старался не признавать ее присутствия, но глазами все же следил за ней. Когда Ён закрыла за собой дверь, Комната 101 стала еще темнее – единственная лампа была тусклой и освещала немногое. Тишина установилась полнейшая.

- Итак, - произнесла Ён, сидя перед пленником на простом складном стуле. – Последние два дня вы были не очень расположены к сотрудничеству, но мы все равно нашли ваших друзей. Вы нам больше не нужны, но есть одна мелочь, про которую я хочу узнать…

Ён улыбнулась про себя, когда побежденный, сломленный мужчина, наконец, рассказал ей то, что она выпытывала уже несколько дней.

Нам нужна информация… и вы знаете, как ее добыть. Ваши методы варьируются от убалтывания до угроз и психологической войны. В игромеханическом смысле, вы делаете бросок Манипулирование + Допросы, чтобы сломить объект. С определенными объектами одни методы работают лучше, чем другие, поэтому уточняйте, что и как вы делаете до того, как сделаете бросок. Сложность обычно равна текущему уровню постоянной Силы Воли персонажа, хотя незаметные методы (просто болтать с оппонентом, пока он случайно не выдаст информацию) могут потребовать лишь сложности 7. Зачем ломать кости, когда вам это не надо? (Для применения грубой силы используйте Пытку).

• Новичок. Любопытный сосед.

•• Опытный. Патрульный полицейский.

••• Компетентный. Следователь.

•••• Эксперт. Следственный репортер.

••••• Мастер. Мэдлин из Первого Отдела[6].

Обладают: Люди в Черном, Пси-оперативники, Члены Синдиката любого рода.

Специализации: Демагогия, Хороший полицейский - плохой полицейский, Вопросы с намеком, Угрозы, Подкуп, Незаметные методы, Моральный шантаж, «Нам уже известно…».

Реактивные Ранцы (Jetpack)

Ученый-исказитель взмыл в небо, с легкостью обгоняя автомобиль в прыжке, которому помог реактивный двигатель. Странный рюкзак испустил неравномерный поток синего пламени, и безумного ученого заболтало в воздухе вверх и вниз, но, похоже, он радовался этой спасительной болтанке. Несколько агентов выстрелили в него, но его хаотичные движения не давали толком прицелиться. Девон попытался отследить его, готовясь выстрелить получше, но Айрин покачала головой.

- Не беспокойся, - произнесла Айрин. – До того, как он взлетел, я успела заметить, что его клапаны впуска все еще заткнуты гелевыми заглушками. Его двигатели должны остановиться примерно через…

- Ойййййёёёёёёёё!!!!!!!!!!!!!!

Будучи вариантом Пилотирования, этот Навык позволяет вам нацепить реактивный ранец и летать, не убивая себя. Простое, но деликатное управление большинства Технократских (и Эфиритских) ранцев достаточно просто использовать. Настоящей проблемой становится поиск баланса между скоростью, маневрированием, положением тела и чистой выдержкой. (Сумма Ловкости и Реактивных Ранцев летуна составляет его набор кубиков на преследование, уклонение и маневрирование). Эта Черта, обычная для обладающих широкими возможностями полевых агентов и их противников из Сынов Эфира, жизненно важна для тех, кто хочет летать по-технократски.

• Новичок. «Ооооойййй, бляяяяяяяяя!!!!!!!!».

•• Опытный. Неуклюж, но и не в опасности.

••• Компетентный. Уверенно чувствуете себя в воздухе.

•••• Эксперт. Достаточно опытны, чтобы сражаться и летать на больших скоростях.

••••• Мастер. Ракетчик.

Обладают: Люди в Черном, Космодесантники, Коммандос, Пилоты-испытатели, Сыны Эфира, Сорвиголовы.

Специализации: Высокие скорости, Бой, Реактивные сапоги, Микрогравитация, Глубокий космос, Высший пилотаж.

Самоделки (Jury - Rig)

Запертый в багажном отделении фургона, Дэвид знал, что его пленители скоро вернутся – и что он им будет уже не нужен. Ему нужно работать быстро. У него был только его лабораторный халат, немного РНК насекомых, немного нанотрансферазы и куча воблеров[7]. Дрожащие насекомые…

Заняло всего несколько секунд, чтобы понять, как смешать нанотрансферазу и РНК насекомых, не заразив себя. Как только нанотрансфераза была высеяна на воблеры, она начала работать автоматически. Конечно, они были слепы, глухи и тупы, но они могли ползать и жужжать, а парочка из них могла летать на коротких полимерных крылышках, которые он быстро оборвал.

Как только охранник открыл дверь, он кинул своих маленьких жучков во врага, и они заверещали в подобии жизни…

Наука не без расхлябанности. С горстью полезной мелочевки, местом для маневра и смесью удачи и бреда вы можете подтянуть обвисшие концы науки и починить, изменить построить или наладить что-нибудь механическое. У вас должно быть с чем работать и вы не можете сделать что-то радикально иное или мощное из кучи металлического хлама. Но, даже если так, у вас есть талант строить из

мусора машины, которые могут проработать некоторое время.

Естественно, вам стоит иметь некоторые другие Черты в комплекте с этой – Техника, Компьютер, Оружейник, Гипертехнологии, Безопасность, Энергетическое Оружие и многие Науки являются, практически, необходимыми требованиями для создания большинства импровизированных Приборов. Хоть этот Навык и может вам помочь с многими Методиками (смотрите «Способности и магия» в основной книге правил **Маг: Восхождение**), действует он не мгновенно, и сам по себе он не магичен. Но умный Технократ может использовать свои технические ноу-хау, чтобы применять обычно вульгарные Методики на виду Масс… пока трюк не будет уж *очень* вульгарен. (**Для Рассказчика**. Самоделки – Навык, а не Сфера. Персонаж не должен иметь возможность творить откровенно невозможные чудеса инженерии). Да, и будьте осторожны. Союз не любит, когда свободные концы реальности затягивают очень часто.

• Новичок. Умелец-самоучка.

•• Опытный. Мистер Наладь-и-Почини.

••• Компетентный. Полевой механик.

•••• Эксперт. МакГайвер.

••••• Мастер. Тони Старк в зеркальных очках.

Обладают: Полевые оперативники, Киборги, HIT, Безумные ученые, Техномаги-отступники, Персонал Отдела Q.

Специализации: Хлам, Ремонт, Высокие технологии, Найденные предметы, «Это может оказаться невозможным…», Работа за верстаком.

Низкая Гравитация (Microgravity Operations)

Девон оттолкнулся от стены комнаты, отчаянно стараясь приспособится к все еще незнакомым движениям. Он вроде бы медленно коснулся пола, но удар все равно был тяжел и болью отдался в ногах.

За ним невозмутимо наблюдал инструктор. «Успокойся. Подумай, сначала, над своими движениями. Твои рефлексы тут тебе не помогут, поэтому ты не можешь позволить себе опираться на них. Ты должен двигаться только тогда, когда хочешь этого, и ты должен продумать свое движение, до того, как сделаешь его. Следи за своим телом. Ты не можешь доверять тому, что чувствуешь, поэтому доверяй лишь тому, что видишь».

Девон глубоко вдохнул и медленно оттолкнулся от пола. Если уж тренировка была кошмаром, то на станции Арес будет еще хуже.

В глубоком космосе, поврежденных космических кораблях и древних Конструктах часто не бывает привычного земного притяжения. Хоть большая часть людей в таких условиях будет беспомощной, Союзу нужны исследователи везде. Тренировки в вакуумных костюмах, бассейнах и в самом космосе дают необходимый опыт аккуратного перемещения в условиях низкой гравитации. Некоторые люди ошибочно называют это ощущение «нулевой гравитацией» - такого, конечно, не бывает, гравитация есть везде в космосе, но это вряд ли утешит кого-нибудь, летящего в темной бездне.

С Навыком Низкая Гравитация вы научитесь комфортно себя чувствовать в условиях низкой или практически нулевой гравитации. Вы не будете неаккуратно стукаться от стены, и не растеряете свои вещи из-за отсутствия «верха» и «низа». При столкновении с менее опытными противниками, вы даже сможете использовать гравитацию себе на пользу, отталкиваясь от стен и неожиданно меняя направление движения.

В условиях низкой гравитации неопытные персонажи не могут использовать больше кубиков для любой физической Способности, чем у них вложено в Навык Низкая Гравитация. То есть, если у вас три очка вложено в Энергетическое Оружие и только одно очко – в Низкую

Гравитацию, то от Энергетического Оружия вы сможете использовать в броске только один кубик (помимо кубиков от Атрибутов). Этот штраф, конечно, не применяется к знаниям, магии, Приборам и Просвещенной Науке.

• Новичок. Не допускайте гипервентиляции и не блюйте.

•• Опытный. Пока вы на привязи – все в порядке.

••• Компетентный. Вы можете достаточно спокойно гулять в космосе.

•••• Эксперт. Перемещение в трех измерениях? Не вопрос.

••••• Мастер. Вы были в космосе так долго, что, наверное, уже *не помните*гравитацию.

Обладают: Десантники, Космонавты, Дайверы, Эфиронавты.

Специализации: Низкая гравитация, Микрогравитация, Вакуумные костюмы, Бой, Работа за бортом корабля, Акробатика.

Установление Контактов (Networking)

- Конечно, нет, - промурлыкала Цо своему контакту. – Я просто хочу заключить небольшую сделку. Ты можешь заработать толику деньжат всего лишь за нужный мне список имен.

Она подождала секунду, пока мужчина по другую сторону телефонной трубки обдумывал предложение. Наконец, он пробурчал что-то, похожее на согласие.

- Спасибо, - сказала она, наконец. – Я свяжусь со своими людьми, когда придет ваша информация. И я сообщу ваше имя. Я ценю помощь.

Дав себе расслабиться на секунду, Цо позвонила по следующему номеру в своем списке.

Важно не то, что вы знаете. Важно то, кого вы знаете. И вы знаете, как работать с этими связями с полной отдачей. Если вы увязли в новых обстоятельствах без сети контактов,

то вам понадобится немного сил и времени, чтобы создать новые. Весь вопрос в том, как играть в эту игру…

Эта черта позволяет вам свести воедино сеть ресурсов – списков, библиотек, банков данных, секретарей, специалистов и информаторов. Эти помощники не работают на вас (не считая одного-двух оброненных слов), но они незаменимы, когда вам надо найти что-то (Восприятие + Установление Контактов), сделать что-то (Манипулирование + Установление Контактов) или завоевать кого-нибудь (Обаяние или Внешность + Установление Контактов). Чем более малоизвестен или непонятен предмет, факт, человек или деяние, тем выше становится сложность броска.

Установление Контактов требует времени и доступа. Вы не можете сделать этого с улицы, если у вас нет сотового телефона и нескольких свободных часов. Дополнения, вроде Контактов, Ментора или Шпионов будут, скорее всего, отображать установленную сеть.

• Новичок. Вы знаете, как использовать телефонную книгу в сотовом и библиотеку.

•• Опытный. Приятные разговоры с операторами и секретарями – плевое дело.

••• Компетентный. Вы знаете нужных людей, с которыми надо говорить, и как их найти.

•••• Эксперт. При помощи телефона и двух часов времени вы можете сотворить чудеса.

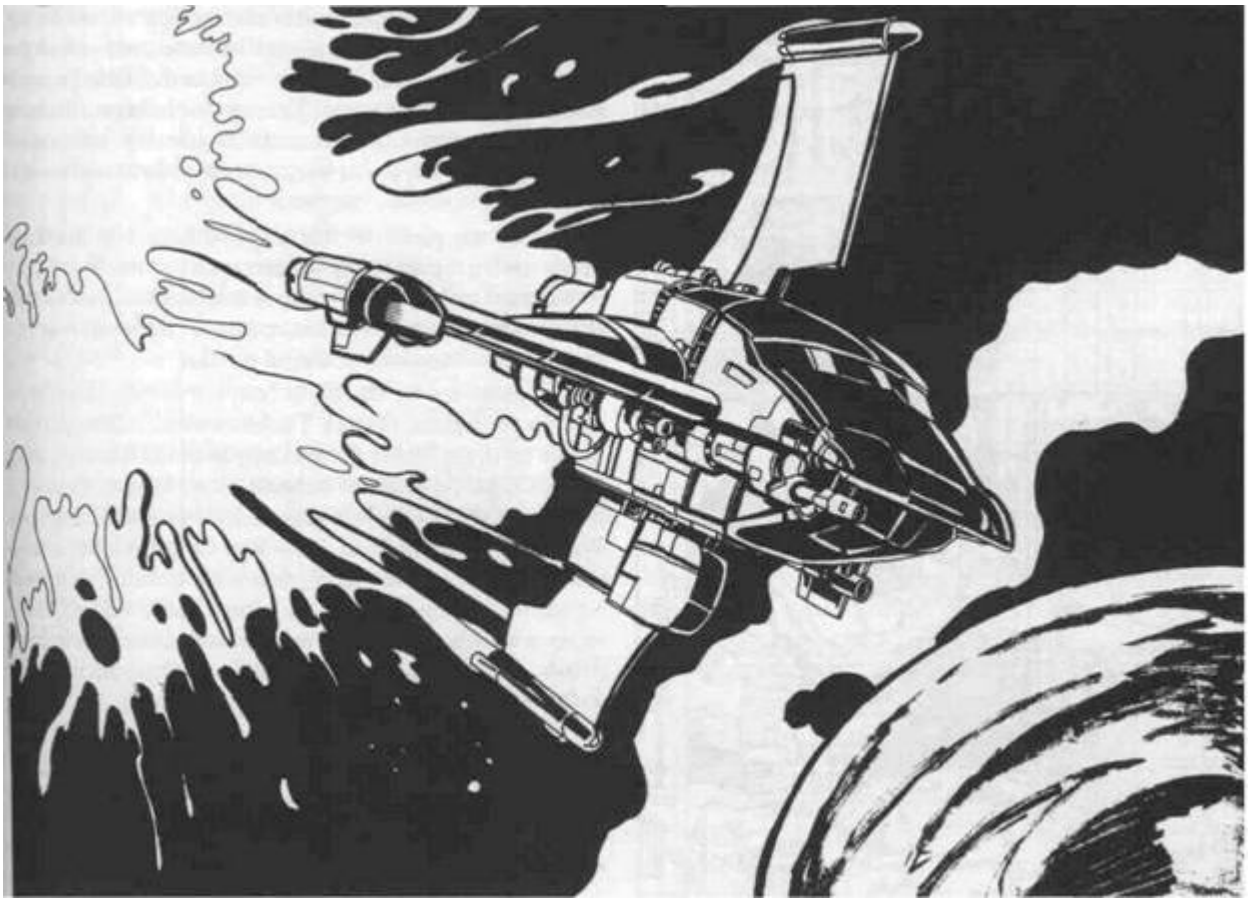
••••• Мастер. «Не могли бы вы найти адрес Салмана Рушди?».

Обладают: Активисты, Архивисты, PR-агенты, Шпионы, Репортеры, Лаборанты-Исследователи, Любители поболтать.

Специализации: Исследование, Контактная информация, Услуги, Секреты, Билеты, Интернет, Знаменитости, Политики, Преступный мир.

Пилотирование (Pilot)

Судно содрогнулось, но выровнялось, когда пилот дернул за рычаги. Девон перегнулся через спинку пилотского кресла, внимательно наблюдая за его профессиональной работой. Впереди зловещий мастер боевых искусств буквально прокатился через неширокое озерцо, разбрызгивая веера воды, пока зигзагами скользил по его поверхности. Девон поджал губы, уверенный, что больше одного раза этот трюк повторить не удастся.



- Вы можете разогнаться быстрее? – спросил Девон.

Пилот секунду посмотрел на Девона и кивнул.

- Конечно, но я не хочу врезаться в этого парня. Напорная камера может серьезно его поранить. Силе воздуха нужно удерживать тонну веса этого судна на воздушной подушке, в конце концов.

Вы знаете, как пилотировать все, что летает – судна, отталкивающиеся от земли, вертолеты, турбовинтовые и реактивные самолеты. С учетом невероятной сложности этих машин, среднему человеку повезет, если ему удастся завести хотя бы что-то из этого списка. Вы, с другой стороны, виртуоз полетов. Ну, возможно, вы налетали всего

несколько часов, но вы знаете, как оторваться от земли, приземлиться, а также имеете шанс справиться с неполадками и нестандартными ситуациями в воздухе.

• Новичок. Пилот турбовинтового самолета.

•• Опытный. Ведомый.

••• Компетентный. Вертолетчик.

•••• Эксперт. Top Gun[8].

••••• Мастер. Парни что надо[9].

Обладают: Коммандос, Пилоты истребителей, Транспортные механики.

Специализации: Вертолеты, Судна на воздушной подушке, Реактивные самолеты, Турбовинтовые самолеты, Реактивные истребители, Экспериментальные, Бой, Полет в городе.

Безопасность (Security)

Двери здания были тяжелыми, усиленными металлом, запертыми на магнитные замки и

запечатанными от проникновения. Тонкие полосы проводов указывали на детекторы проникновения на окнах, а внутри, скорее всего, были и детекторы движения.

Ни секунды не колеблясь, Айрин зашла за угол здания. Следуя электропроводке, она нашла внешний распределительный щиток и открыла его. Быстро взглянув на пробки, она насадила на провода крокодильчики, а потом подключила их к своему ручному компьютеру. Секунду спустя раздался ясно слышимый разряд, и источник энергии здания был ненадолго отключен. Магнитные замки издали шипящий вздох, и помогающие агенты открыли их прежде, чем они смогли правильно перезагрузиться. И лишь на несколько секунд больше потребовалось командам оперативников, чтобы ворваться в здание.

Замки устарели. В нашу технологическую эпоху все ценное охраняется охранными системами. Вы знаете, как обойти эти системы, а также вывести из строя или разрушить. Местоположения, провода, переключатели, комбинации – вы знаете их все… по крайней мере, вы так *считаете*.

В игромеханическом плане, этот Навык позволяет вам устанавливать, отключать или обойти любую охранную систему. Чем более сложна система, тем выше уровень сложности. Большая часть современных систем применяет особые технологии, и для работы с ними могут понадобиться смежные Навыки и Знания, вроде Компьютера, Техники, Самоделок и иногда Криптографии, Математики или Гипертехнологий. Подходящие броски включают в себя Восприятие + Безопасность (чтобы изучить систему), Интеллект + Безопасность (чтобы установить или отключить систему), Сообразительность + Безопасность (чтобы заметить скрытые детали, и провести быструю работу) и Ловкость + Безопасность (чтобы уклониться от лазерных сенсоров и камер).

• Новичок. Вы прочитали одну-две книги.

•• Опытный. Тренирован на одной стороне закона.

••• Компетентный. Тренирован по *обе* стороны закона.

•••• Эксперт. Вы создаете (или побеждаете) лучшие системы.

••••• Мастер. При наличии времени и инструментов вы можете уничтожить практически любую систему.

Обладают: Люди в Черном, Охранники, Отдел Q, Воры, Коммандос, Специалисты по проникновению.

Специализации: Компьютерные системы, Гипертехнологии, Форточничество, Трюки, Тюрьмы, Датчики.

Пытки (Torture)

У них не было лишнего времени. Еще несколько минут, и система питания рухнула бы. Вскоре после этого нагнетатель частиц расплавил бы генераторы, и последующий взрыв снес бы большую часть городского квартала. И все потому, что чертова так называемая «волшебница» высокомерно решила, что 200 человеческих жизней – приемлемая цена за уничтожение научного центра!

- Где оно? – спросил Палов. Быстрым ударом тыльной части ладони он разбил губы сидящей в кресле хрупкой женщине.

Несмотря на разбитые губы, женщина ему ухмыльнулась. «Ты думаешь, легкая боль остановит меня?»

Палов угрожающе нахмурился. «Ничуть. Считай это разогревом, террористка. Я думаю, что ты заговоришь, когда наниты превратят твой мозг в полуорганический суп». Он протянул руку доктору за инъектором, и женщина побледнела. «Или, скорее всего, ты начнешь болтать. Ты могла бы избавить себя от проблем, но химические соединители мы сможем использовать гораздо быстрее. Жаль, но боль от них адская».

Когда тонкие методы не срабатывают, могут потребоваться срочные меры. Использование этого Навыка далеко не приятно (вы же не *садист*, в конце концов!), но когда на кону жизни невинных (а ваши объекты, скорее всего – кровожадный сброд), то выбирать не приходится. Несмотря на привычный образ забрызганных кровью палачей, методы Технократов отличаются большей

тонкостью. Зачем ломать кому-то пальцы, когда можно сломать разум, не оставляя никаких следов?

Вам известны важнейшие детали пытки – время, инструменты, места воздействия и, что самое важное, когда *не трогать* объект. В конце концов, многие объекты ломаются еще до того, как начинается боль. Намек на страдание иногда бывает более эффективным, нежели само страдание. В игромеханическом смысле, каждый успешный бросок Манипулирование + Пытка (сложность равна текущей Силе Воли объекта) понижает временную Силу Воли объекта на одно очко. И, как мы уже говорили, дознание может и не включать в себя физического вреда. А если он применяется, урон зависит от используемых методов. Просто будьте уверены в праведности вашего дела и скрупулезности ваших методов. В цивилизованном мире не зря на палачей смотрят с ужасом и презрением.

• Новичок. Обычный садист.

•• Опытный. Жестокий полицейский.

••• Компетентный. Военный следователь.

•••• Эксперт. Вас боятся ваши товарищи.

••••• Мастер. Властитель Комнаты 101.

Обладают: Люди в Белом, Тайная полиция, Безумные ученые, Измененные агенты, Администрация, Управляющие, Невидимки.

Специализации: Чистая жестокость, Боль через передатчик, Ментальные пытки, Манипулятивные техники, Изысканная боль, Без следов, Инструменты, Устрашение.

Новые Знания

Знания, символ Технократии, основа тренировок любого хорошего агента. Это мастерство отделяет их от грубых «волшебников» и прочих Исказителей, противостоящих

продвижению разума. С позиции игроков и Рассказчика, переориентация на истории, основанные на Знаниях, может превратить хронику из полномасштабной битвы в более незаметное (но не менее важное) столкновение интриг и коварства. Как знает любой хороший Технократ, знания – высшая мощь.

Академические Знания (Academics)

МакЛин не могла найти ни начала, ни конца у книги. Даже компьютерный переводчик был малополезен – буквы сливались вместе, а цветные иллюстрации мешали компьютеру буквы распознавать.

К счастью, на помощь пришел Хоффман. «Это греческий язык 12 века», - заявил он. – «Он сильно отличается от других форм языка, и, если посмотреть, перепись была сделана неуверенной рукой – вероятно, монахом, который владел лишь основами языка. Возможно, что эта книга сама является переводом, но я бы не стал на это ставить».

- Почему ты так думаешь? – спросила МакЛин, все еще стараясь разобраться, с какой стороны у фолианта начало.

Хоффман пожал плечами. «Несколько курсов книговедения и чуток – истории средневековья. Просто нужно знать, куда смотреть».

Обширные Академические Знания покрывают любого рода книжные знания и общественные науки. Туда входят и древние языки, и история, и философия, и социология. Это именно то образование, которое можно ожидать от гуманитарных наук. Естественно, такое образование в Технократии приветствуется, поскольку хорошо образованный агент имеет хорошую опору в земных материях. Но более специализированные приложения Науки уважаются больше. Агент, обладающий этим немало развитым Знанием и невысоким владением Науками, считается необычным и оторванным от мира – что хорошего в понимании общества, если ты не владеешь инструментами, чтобы его изменять? Книжники, особенно из Башни из Слоновой Кости, отвечают, что сначала надо научиться понимать общество, а уже потом делать с ним что-то.

Приобретая Академические Знания, считайте каждую отрасль отдельным Знанием. После изучения первых трех разных вариантов Академических Знаний приобретение каждого последующего такого Знание будет стоить вдвое меньше обычной стоимости приобретения Способностей. Обширное образование дает эффект наложения, и дает вам понимание связей земных материй.

Каждая область этих Знаний считается отдельной Способностью. Некоторые грани включают, но не ограничиваются, следующими вариантами:

- **Антропология**. Каждая культура развивается из основ в более сложное общество. Вы можете проследить эволюцию этого общества, изучая его обычаи, мораль и традиции. Она может быть полезной агентам НМП для понимания иных культур.
- **Этнология.** По мере изменения идей, экономики и окружающей среды, изменяются и общества, которые на них основаны. Изучая эти перемены, вы понимаете факторы, которые ведут и меняют общества – полезно для любого Технократа, особенно из НМП и Синдиката.
- **Изящные Искусства.** Хоть у вас может и не быть способности создавать великие произведения искусства (за это отвечают другие Способности, вроде Экспрессии, Ремесел или Актерства), вы можете понять заложенные в произведениях искусства послания и критиковать худшие из них. Хоть многие считают искусства непрактичными для ученого, специалисты по связям со СМИ знают ценность помещения послания на носитель.
- **История.** Если Союз надеется вести человечество в будущее, он должен понимать важность прошлого. Вам известны факты и выдумки давно минувших дней. Вам открыты страницы человеческого развития. История – неотъемлемая часть обучения в Башне из Слоновой Кости НМП и для Статистиков Итерации Икс.
- **Логика**. Хоть логика часто ассоциируется с наукой, она, на самом деле, форма упорядоченного не-эмпирического мышления, и потому подпадает под власть философии. В своей основе логика опирается на базовые предпосылки, поэтому создать «доказательство

доказательства» сложно. Логику, также, сложно применять к понятиям, лишенным точного значения, вроде моральных суждений. Где логика хороша – так это в получении выводов из набора предпосылок. Изучение логики полезно для любого Технократа. Те, кто работает с компьютерами, находят предсказуемые оды логики очень важными.

- **Философия**. Эта обширная дисциплина занимается изучением морали, этики, мышления, человеческих взаимоотношений и восприятия, и много большего. К сожалению, эта форма знаний уже не так распространена в Союзе, как раньше. Но некоторое знание философии практически необходимо для всякого, кто изучает тайны Сферы влияния Разума.

• Новичок. Вы знаете основы вашей дисциплины.

•• Опытный. Вы понимаете важные теории и концепции.

••• Компетентный. Вы посвятили своему обучению немало времени и сил.

•••• Эксперт. У вас выдающиеся познания в вашей специализации.

••••• Мастер. Немногие могут сравниться с вами в знании и понимании вашей дисциплины.

Обладают: Практически все Технократы.

Специализации: Антропология, Этнология, Изящные искусства, История, Логика, Философия.

Теория Заговора (Conspiration Theory)

- Нет, нет, нет, - напомнил Альбертус. – Надо исходить из факта, что как минимум три десятка членов ордена Храма сумели выбраться из Франции под покровом тьмы, пока их крепость была в осаде. Естественно, они не могли пройти мимо людей короля, поскольку те не были, фактически «людьми», но с помощью Ригелийцев храмовники сумели проскользнуть незамеченными в параллельное измерение.

Девон потряс головой. В ней гудели странные мысли, а ночь, похоже, предстояла долгая.

- Что более важно, из сбежавших храмовников один показался в Италии 200 лет спустя. Сложно не заметить пребывающий в хорошем состоянии доспех храмовника. Но самым удивительным был факт того, что при нем был набор свитков, описывающих образование Нового Мирового Порядка…

Мир набит секретными агентствами, оккультными сектами, правительственными заговорами и тайными союзами. Любой, у кого есть хотя бы половина мозга, знает это, а у вас больше, чем половина мозга! В ваших записях сотни тайных обществ ведут борьбу под покровом иллюзий современных цивилизаций – похищения инопланетянами, заговоры с целью политических убийств, генетические эксперименты, чудовищные союзы… Как коллекционер этой современной паранойи, вы слышали о десятках – и даже сотнях – заговоров, заговорщиков и подозрительных организаций. Вы верите в это? Конечно! Поскольку вы Технократ, у вас на виду находятся тайные общества, которые большинство людей даже и представить себе не может. Вы верите в это все? Возможно, нет, но вы видели достаточно, чтобы было из-за чего нервничать. Вы создали некоторые из них? Ну…

(**Уточнение**. Изучите **Mage: The Sorcerers Crusade**, чтобы найти некоторые тайные общества, которые можно ввести в хронику о современных Магах).

• Новичок. Фанат серии *Illuminatus*.

•• Опытный. Сетевой гик.

••• Компетентный. Арт Белл[10].

•••• Эксперт. Фокс Малдер.

••••• Мастер. Любой, кто знает столько, *ни единого слова* об этом не скажет!

Обладают: Телепродюсеры, Писатели, Вебсерферы, Правительственные агенты, Уфологи, Оперативники

Цензоров, Гики, Выживатели, Парни, до усрачки напуганные миром вообще.

Специализации: Мистификации, Правительственные заговоры, Исказители Реальности (оборотни, Маскарад, и так далее), Убийства, Элвисы, Иллюминати, Культы, Подполье сатанистов, Инопланетяне, Фракции Войны Восхождения, Раскрытия в СМИ, Ролевые игры.

Политика в Конструктах (Construct Politics)

В «реальном мире» все зависело от того, кого вы знали и чего могли добиться. В залах Просвещенных, однако, статус имеет гораздо больше факторов – определенная судьба, цели фракции, Методология и многое, многое другое. Девон еще не до конца проработал все комбинации, и сомневался, что этого добился кто-то еще. Но он знал, что Цо Ён, новый Вице-президент Азии и Австралии от Синдиката, была действительно жестким игроком. Чего он не знал, к сожалению, так того, подставляла ли она его, или нет. Он, также, не знал, как будет выкручиваться, если его посчитают «приемлемой потерей».

После нескольких минут раздумий Девон решил навестить старых друзей из Башни из Слоновой Кости. Он не мог пойти против Вице-президента напрямую, но, может быть, ему удастся уйти с ее линии огня.

Вы всегда ориентируетесь в запутанной паутине межконвенционной политики: союзы, Конструкты, ранги, специализации и личные статусы – кто наверху, кто в деле и кого намеревается посетить Контроль. Чем больше уровень этого Знания, тем больше у вас информации. Чем больше у вас информации, тем более вы ценны для Союза, и тем больше проблем вы можете нейтрализовать… или создать.

Помните, но низкоуровневые агенты не могут иметь Политику в Конструктах выше 3. Вам нужен определенный уровень доступа, чтобы знать больше этого, и у немногих полевых агентов есть доступ к таким источникам. Также, это Знание дает вам только факты и слухи. Само применение информации часто требует Черт, вроде Дипломатии, Хитрости, Покровителя или Шпионов.

• Новичок. Вы знаете известные места и личности.

•• Опытный. Вы посещали некоторые Конструкты, и владеете данными о нескольких других.

••• Компетентный. Вам известно все, что составляет общие данные.

•••• Эксперт. У вас есть доступ к секретным сведениям о многих Конструктах Технократии.

••••• Мастер. Общеизвестная информация, секретная информация, слухи, секреты… вы владеете неприятным объемом данных.

Обладают: Дипломаты, Шпионы, Члены Фондового Комитета, Бдительные директора, Высокопоставленные Технократы, Проблемные, Оперативники Инвиктуса.

Специализации: Союзы, Слухи, Личные данные, Проблемы, Бдительность, Протоколы, Вражда, Секреты, Незаметные влиятельные лица.

Тайные Службы (Covert Culture)

Несколько секунд просмотра досье дали Палову всю необходимую информацию. Хоть теперь он работал на новый Порядок, он не забыл своего прошлого в Спецназе. Мужчина и был ему незнаком, но он распознал характерные движения внештатного агента, возможно связанного с ЦРУ. Он хорошо поработал над заметанием следов, но он и представить не мог ресурсы, которые способен привлечь Палов. После недолгого размышления, Палов решил, что лучше всего будет, если с агентом «свяжется» ближневосточная группа – возможно, представляя всю заварушку так, как будто этот человек использовал свои контакты в ЦРУ для тайной передачи нефтяных секретов. И никто ничего не узнает.

Вращаясь в смертоносном лабиринте международных интриг, вы знаете людей, группы, методы и трюки, которые отличают победителя от трупа. Естественно, для применения этой Способности вам понадобятся многие другие навыки, но без детального знания разведывательных обществ проиграет даже Джеймс Бонд.

(**Замечание**. **Project Twilight** и **Demon Hunter X** могут оказаться полезными книгами, если вы выбрали это Знание. Кроме того, рекомендуется посмотреть сериал *LaFemme Nikita*).

• Новичок. Вы знаете названия и организацию секретных служб ведущих мировых сил.

•• Опытный. Вы владеете информацией о каждой тайной службе в мире, и некоторые секреты о различных «параразведывательных» организациях (например, об Особом Отделе США (*US Special Affairs Division*), Аркануме и Дзайбацу).

••• Компетентный. Вы слышали некоторые секреты о главах наиболее зловещих разведывательных управлений (вроде Моссада или ЦРУ), а также некоторые данные о большинстве «параразведывательных» групп.

•••• Эксперт. Да, вам известны ряд секретов сильнейших разведывательных агентств и глав управлений… но и они о вас знают.

••••• Мастер. В ваших записях хранятся данные о каждом важном разведывательном агентстве мира, а также некоторые секреты о глубоко законспирированных службах.

Обладают: Шпионы, Террористы, Контртеррористы, Хакеры, Специалисты по конспирации, Правительственные чиновники, Международные информаторы, Торговцы оружием.

Специализации: «Параразведки», Тайные общества, Расследования, Главы агентств, Особые проекты, Слухи, Персонал, Тактика, Организация, Текущий статус.

Криптография (Cryptography)

По экрану текли цифры, мерцая, подобно постоянно извивающейся фосфоресцирующей змее. Девон почти загипнотизировано смотрел на них, а Айрин ввела несколько последовательных кодов в свой наладонник. Наконец, он повернулся к Итераторше.

- Сколько времени это займет? – спросил он.

Айрин посмотрела на него, продолжая вводить коды в свой Прибор. «При нормальных обстоятельствах комбинационный, не реверсированный код такой природы придется расшифровывать около 20 лет».

Девон был готов повысить голос – нечастое событие – когда экран, вместо цифр, начал показывать странный фрактал. «К счастью», - продолжила Айрин. – «Меня нормальные обстоятельства не сдерживают».

Мир полон кодов – как созданных человеком, так и нет. Вы знаете, как читать, интерпретировать и составлять подобные коды, от простых математических цепочек, до мозголомных лингвистическо-метафизических конструкций. С этим Знанием вы можете составлять коды, расшифровать которые может лишь тот, кто наберет в броске Интеллект + Криптография число успехов, превышающий ваш уровень Криптографии. (Три успеха побьют кодировщика с Криптографией 2, но не с Криптографией 3, например). Вы, также, можете взламывать коды, делая бросок Интеллект + Криптография. Сложность выставляет Рассказчик в зависимости от сложности кода и скрытости его элементов.

Не все коды создаются одинаково. Некоторые включают обычные компоненты, вроде алгебры или алхимических связей, а другие могут быть крайне сложными (вроде основанных на тайных языках или, например, вроде основанного на языке Навахо, использовавшегося во время Второй Мировой). В зависимости от использованных элементов, вам может понадобиться применить другие Черты (Наука: Математика или Гипермателматика, Секретные Кодовые Языки, Сведения и так далее), чтоб расшифровать определенные коды. Но без этих секретов вы сможете вывести форму кода, даже если не будете способны перевести результат.

• Новичок. Любитель шпионских романов.

•• Опытный. Создатель военных сигналов.

••• Компетентный. Оперативник разведки.

•••• Эксперт. Шифровальщик-специалист.

••••• Мастер. Экстраординарный взломщик кодов.

Обладают: Шпионы, Любители головоломок, Специалисты разведки, Эксперты в математике.

Специализации: Секретные языки, Математическое шифрование, Компьютеры, Нестандартная логика, Мистические коды, Древние стили, Перестановка символов.

Финансы (Finance)

Экономика Азии была выпотрошена крайне эффективно. Хоть это и принесло некоторые сложности в краткосрочном периоде, оно показало, в теории, свою мощь, и сумело укрепить определенные принципы экономики в глазах общества. Более того, это показывало, что ранее непробиваемые азиатские рынки теперь потребуют вливания капитала и инвестиций. Это означало, что теперь Синдикат сможет использовать всю свою мировую мощь, и не будет ограничен определенными азиатскими фронтами.

Цо позволила себе слегка улыбнуться, и начал продумывать сложные планы, которые позволят ей точно так же вскрыть рынки Западной Европы.

Даже ядерная бомба не может сравниться по мощи с деньгами, и вам известна эта мощь. Несколькими намеками и немного побегав, вы можете пройти сквозь рынки так же, как механик разбирает двигатель. Есть шансы, что вы заполучите и весьма жирный банковский счет (Дополнение Ресурсы), который доказывает объем ваших знаний!

• Новичок. Умный инвестор.

•• Опытный. Профессиональный банкир.

••• Компетентный. Профессиональный биржевой брокер.

•••• Эксперт. Эдвард Фрэнсис Хаттон[11].

••••• Мастер. Финансовый чародей.

Обладают: Брокеры, Магнаты, Репортеры, Бухгалтера, Агенты Синдиката любого рода.

Специализации: Биржи, Международная торговля, Выкупы, Поглощения, Фьючерсы, Инвестиции, Облигации, Тяжбы, Законы, Секреты, Черный рынок, Валюта.

Правопорядок (Law Enforcement)

Раздраженный, Марк лениво откинулся на спинку кресла, слушая, как полицейский зачитывает ему список обвинений. Он мог уйти с места преступления, но его друзьям нужно было время свалить оттуда, и это означало – провести 2 часа, слушая болтовню раздраженного полицейского, пропахшего плохим кофе.

- Слушайте, - произнес доведенный, наконец, до ручки Марк. – У вас нет никаких доказательств чего-либо, я ничего не совершал, и вы не предоставили мне адвоката. И все это время вы тут кое-чем груши околачивали, вместо того, чтобы ловить преступников.

Коп подошел ближе, его лицо покраснело. «Слушай, ты, сопляк…»

Марк остановил его, встал и направился к двери. «Вы меня в чем-то можете обвинить? Нет? Тогда я отчаливаю».

Полицейский выдохнул в бессильной ярости, когда Марк закрыл дверь перед самым его лицом.

У каждой цивилизованной страны есть силы охраны правопорядка, и у большинства из них есть несколько ветвей – локальные, областные, федеральные, тайные и международные. Вы знакомы с этими агентствами – как они управляются, кто ими управляет, что они делают и что они *не могут* делать, не нарушая правил. Если Знание Юриспруденция отражает ваше знание правовых принципов и процедур, а Знание Тайные Службы отражает осведомленность о тайных разведывательных агентствах, то эта Черта отражает практическую сторону игры. Вы знаете про зачитывание прав, порчу улик, юридическое представительство, а также последовательность проведения допросов и сбор образцов.

• Новичок. Патрульный полицейский.

•• Опытный. Сержант.

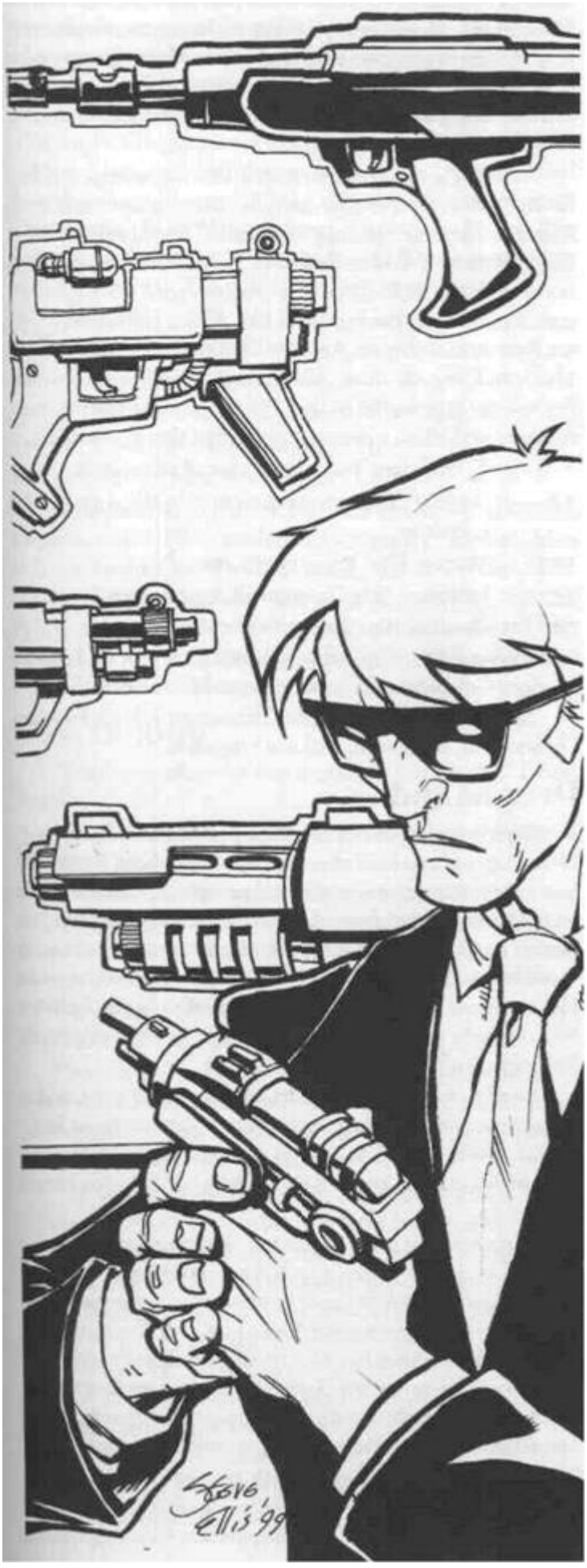
••• Компетентный. Шеф или окружной прокурор.

•••• Эксперт. Чиновник федерального бюро.

••••• Мастер. Генеральный прокурор.

Обладают: Полицейские, Адвокаты, Правительственные консультанты, Правительственные агенты, Лидеры банд, Репортеры.

Специализации: Местный участок, Федеральные агентства, Международные агентства, Суды, Преступления, Пошлины, Юрисдикция, Оккультные преступления, Обход правил.



СМИ (Media)

Зубы Гордона засияли, составляя контраст его смуглой коже, когда он улыбнулся выпускающему режиссеру. «Поверьте мне», сказал он, «вам стоит использовать с десятью часами. Тогда будет больше людей. Кроме того, на этой неделе намечается закрывающий эпизод «магнита», поэтому вы получите больший отрыв от новичков».

- Я не уверен, - с сомнением произнес режиссер. – Это уже третий сезон шоу, поэтому новых

зрителей будет привлечь сложновато.

- Может быть, - ответил Гордон. – Но новый фильм заставит их собраться достаточно быстро. Это лучшее место, которое вы можете получить.

Про себя Гордон думал, как изменения в сетке вещания освободят лучшее время для одного из его новых проектов массового потребления. А когда популярность этого нового продукта достигнет своего пика, он выведет из бизнеса местечки, вроде магазина неоязыческой литературы, которым владеет кучка Вербен.

Правильными коммуникациями вы можете дотянуться до миллионов людей по всему миру. Как только вы завладеете их вниманием, вы сможете заставить их верить во все, что захотите… по крайней мере, на какое-то время. Это Знание отражает суть СМИ – людей, послания, сети, трюки и технологии, которые составляют Эпоху Информации. Вы знаете, кому звонить, что говорить, как провести это в эфир, и почему это застрянет в памяти людей. Само по себе, это Знание не дает доступа в мир средств массовой информации. (Для этого вам понадобятся Дополнение Влияние и Достоинство Узы). Но как только вы получите доступ, вы сможете использовать их с максимальной для себя выгодой.

• Новичок. Студент, специализирующийся на массовых коммуникациях.

•• Опытный. Репортер.

••• Компетентный. Профессиональный журналист.

•••• Эксперт. Глава сети.

••••• Мастер. Руперт Мердок.

Обладают: Специалисты по политической пропаганде, Репортеры, Операторы, Редакторы, Наблюдатели, Рекламодатели, Политтехнологи, Знаменитости.

Специализации: Политтехнологии, Реклама, Местные новости, Мировые новости, Мультимедиа, Интернет,

Телевиденье, Пресса, Тайны, Развлечения, Кинофильмы, Давление, Шантаж.

Фармакопея (Pharmacopoeia)

Дэвид не спал уже добрых 20 часов. Его тело начало уставать, и он мог точно сказать, что его разум затуманивается. Комплексы рибосомных взаимодействий продолжали ускользать от него. Что-то в мутагенных состояниях ликантропа меняло их в тот самый момент, как только ему казалось, что он уловил их.

Потянувшись за банкой Эрг-Колы, он решил попробовать кое-что получше. Простое отступление, чтобы отвлечь разум от проблемы. Смешение неоампа с гипероксом казалось разумным началом. Он поставил микстуру смешиваться, и достал из холодильника немного сжиженной Первичной Энергии. Тягучее голубое вещество отправилось в смесь, которой дали настояться пару минут. Затем Дэвид ввел в себя всю дозу с помощью пневматического инъектора. Через несколько минут он был готов к следующей двадцатичасовой вахте.

Вам известны все виды лекарств и наркотиков – уличные наркотики, медикаменты, отвары трав, гипертехнологические варианты и даже магические зелья. Это Знание, специализация Биоинженеров, позволяет вам распознавать, синтезировать, отмерять, подбирать противоположность или подбирать кому-либо дозировку обширного количества химических составов. (При наличии времени и инструментов, конечно). Вы можете не знать *всего*, но вы понимаете принципы действия лекарство и воздействия оных на тело и разум. Как только вы освоите основы, прочее пойдет легче.

• Новичок. Сообразительный пушер.

•• Опытный. Студент-фармацевт или травник.

••• Компетентный. Фармацевт.

•••• Эксперт. Специалист по гипермедицине и зельям ИР.

••••• Мастер. Фармакопеист-мастер.

Обладают: Биоинженеры, Следователи НМП, Безумные ученые, Вербены и Экстатики с действительно хорошими источниками.

Специализации: Уличные наркотики, Обычные лекарства, гипермедицина, Магические зелья, Травяные смеси, Психотропные средства.

Политические Игры (Power - Brokering)

- Все не так, - заявила Цо. – Бангкокский консорциум готов к честной сделке. Я уже установила некоторые связи. Пришло время вводить настоящих игроков.

Мистер Джонсон раздавил окурок сигары в узорчатой пепельнице. «Я удивлен, что вы смогли найти мои связи с группой. Я даже удивлен, что вы сумели выйти на меня через моего секретаря. Я думаю, что пока это может быть ценным».

- Конечно, так и будет, - ответила Цо. – если я смогла добраться так далеко, то смогу соединить вместе и все остальные кусочки.

Вы, истинный бог консолидации, великолепны в устанавливании связей, союзов, контактов и заключении сделок. Большинство людей не могут даже встретиться с важной персоной, но у вас на руках – все средства для политической игры. Это Знание немного отличается от Таланта Переговоры. Та Черта отражает талант склонения людей к сотрудничеству, а эта – показывает, что вы знаете, с кем говорить, как к ним попасть, что предлагать и как долго вы можете водить их за нос. В отличие от Установления Контактов, которое позволяет вам просто устанавливать связи и получать информацию, это Знание дает вам возможность говорить напрямую с людьми, находящимися на влиятельных местах. Затем, вы можете использовать различные связи для ведения переговоров и совместной работы.

Подобно Установлению Контактов и Исследованиям, это Знание, скорее, «закулисная» Способность, используемая между активными сценами, чтобы показать, что персонаж «делает несколько звонков». Социальные броски (обычно,

Манипулирование + Политические Игры) устанавливают хорошие взаимоотношения между партиями и позволяют начаться переговорам. В сочетании с Дополнениями, вроде Союзников, Влияния, Ментора, Ресурсов и Шпионов, Способностями, вроде Этикета, Устрашения, СМИ и Переговоров, а также несколькими базовыми Методиками Разума, это Знание становится весьма сильным. С правильными талантами, связями и союзниками, персонаж может устроить практически все.

• Техник. Вы общались с множеством секретарей.

•• Ученик. Вы можете войти – и остаться там.

••• Магистр. Они знают ваше имя.

•••• Профессор. «Мистер Тернер сейчас вас примет».

••••• Директор. Вы обедали с мировыми лидерами.

Обладают: Дипломаты, Журналисты, Магнаты, Брокеры, Лидеры, Знаменитости, Делегаты, Шпионы, Секретари.

Специализации: СМИ, Политика, Высокие финансы, Преступный мир, Сплетни, Шантаж, Заведение друзей.

Пропаганда (Propaganda)

Идея была запущена одним удачно размещенным рекламным щитом. Затем она распространилась на местную группу верующих. Оттуда она попала в некоторые политические заметки в местных газетах, что, конечно, привлекло внимание телевиденья. К тому времени изначальные спонсоры ушли, но послание было выпущено. Цитата тайком попала в речь репортера, и так попала на уста всем. Еще через две недели идея укрепилась. Было невозможно найти кого-либо, знающего о Теме Келлермана.

У Гордона не было мнения по этому вопросу, но он был полезен для создания оного. В конце концов, создание мнения означает создание рынка, что, в свою очередь, означало, что вы можете сказать Массам то, что они хотят услышать, а потом продать им все, что захотите.

Эта Черта, специализация Цензоров, является смесью репортерской хватки, психологии, популизма и грязных приемов. То есть, вы знаете, как заставить что-то выглядеть плохим, или хорошим, в зависимости от того, каким вы желаете, чтобы это выглядело. Вам не нужны сложные Методики, чтобы масштабно воздействовать на мнение публики. За несколько дней, при наличии определенных ресурсов (компьютеры, камеры, эфир и так далее) и места, чтобы разместить свое «послание», вы можете сотворить чудеса, не прибегая к рискованным методам!

Изменение мнения публики при помощи пропаганды – просто «развлечение». В игровых терминах, вы описываете, что и как хотите сделать. Один или два броска Манипулирование + Пропаганда обеспечивают получение публикой вашего послания. Чем лучше результаты броска, тем сильнее реакция публики. Сложность броска зависит от содержания послания и намерений. Политика сделать достойно выглядящим легко, но заставить толпу сжечь местный магазин оккультной литературы (не нарушив, при этом, постановлений Федеральной Комиссии Связи) уже будет сложнее. Многие агенты НМП и Синдиката используют это Знание как Фокус для незаметных Методик Разума

(смотрите Главу 8). Другие используют его, чтобы сделать определенные Эффекты проще (смотрите «Способности и магия» в основной книге **Маг: Восхождение**). Помните, что эффект пропаганды ни мгновенен, ни тотален. Публика может быть внушаемой, но она*не совсем* уж тупа.

• Новичок. Джерри Спрингер.

•• Опытный. Ральф Рид[12].

••• Компетентный. Кеннет Стар[13].

•••• Эксперт. Ноам Хомский[14].

••••• Мастер. Йозеф Геббельс.

Обладают: Репортеры, Главы сетей, Политтехнологи, Медиа-активисты, Консультанты по PR, Специалисты по теории заговора, Люди в Сером, Цензоры, Руководители телевещания, Режиссеры кино и ТВ.

Специализации: Раскрутка знаменитостей, Политика, Клевета, Подача информации, Армия, Реклама, Зарубежные «рынки», Секс, Скандалы, Выборы, Урегулирование, Воздействие на подсознание, Совершеннейшие выдумки (смотрите фильм «Плутовство»), Выработка согласия.

Психология (Psychology)

- Вы, конечно, понимаете, что такое отрицание нездорово? – произнес Девон.

- Я понимаю, что слепое подчинение репрессивным властям нездорово. – вернула удар женщина.

Девон прищелкнул языком. «Репрессивные власти? Я вас тут не держу. Я не заставляю вас слушать это. Это вы решили говорить. Если вы хотите, чтобы я замолчал, то так и будет… но я думал, что в намереваетесь свести воедино различные идеи и стили жизни».

На лице женщины было написано сомнение. «Вы пытаетесь меня обмануть. Если попытаюсь уйти, вы меня убьете».

Девон выглядел оскорбленным. «Как вы можете приписывать мне такие желания? Я не причинил вам никакого вреда. Нападаете вы. Что делает вас такой враждебно настроенной? Против чего вы действительно бунтуете, и почему это заставляет вас хотеть вредить другим людям?»

Женщина съежилась в своем кресле, в ней читалось беспокойство. Девон мягко улыбнулся, и начал разбирать ее.

Человеческий разум – машина, а вы механик,

который ее чинит. Будучи тренированным в искусствах манипулирования личностью, изменении поведения, психологической теории и обработке, вы можете распознать мотивы человека, проникнуть в его душу или сменить его взгляды на нужные вам. Если это звучит слишком манипулятивно, вспомните, что психология милостива. Вылечить психа гораздо милосерднее, чем позволить ему бегать на свободе… или убить.

• Новичок. Манипулятивный помощник (Доктор Лаура[15]).

•• Опытный. Популярный психолог (Джон Грэй)[16].

••• Компетентный. Психолог или психотерапевт.

•••• Эксперт. Влиятельный (Зигмунд Фрейд).

••••• Мастер. Первейший (Уильям Глассер).

Обладают: Консультанты, Терапевты, Репортеры, Мошенники, Аналитики, Консультанты СМИ, Пси-оперативники, Следователи.

Специализации: Изменение поведения, Лекарственная терапия, Сложные теории, Допросы, Дети, Животные, Экспериментальные способы, Грезы, Юнгианство.

Сведения об ИР (RD Data)

- Что вы думаете об этом? – спросил агент Брюстер. Его напарник, коренастая брюнетка, по имени МакЛин, посмотрела на письмо, которое они захватили в налете на Часовню. Бумага была заполнена на первый взгляд нечитаемой массой каракулей и символов. – Я не вижу тут ни смысла, ни порядка.

- На самом деле, это великолепно организовано, - ответила МакЛин. – Это Каббала, Брюстер, предположительно – высший уровень упорядоченности. Вы просто не знаете, как это читать, и все. Смотрите. – Она на одном дыхании выпаливала безумную смесь незнакомых слов, а потом переводила их на английский. Брюстер никак не мог за ней поспеть.

- Это какая-то суеверная белиберда, - сказал он, наконец, немного завидуя. – Зачем агенту Союза это знать? – в его тоне послышалась нотка подозрения.

- Успокойтесь, Брюстер, - с сардонической ухмылкой ответила МакЛин. – Хороший агент говорит на всех языках. Особенно на тех, которые знают его враги. Не знаешь – погибаешь.

Вам известны некоторые детали об Исказителях Реальности – оборотнях, кровососах и магах-противниках. Хоть многие ваши коллеги считают, что «стреляй сразу» - все, что им нужно знать об этом, вы не поленились изучить их общества. В конце концов, хороший солдат знает своих врагов.

Естественно, это Знание связано с Информацией (Lore) – вам известны детали о существах и обществах вне Союза. Каждый вид Сведений (Вампиры, Перевертыши и так далее) является отдельной Чертой. Не стоит говорить, что, как и другие виды Информации, это Знание не дает детальных и четких фактов. Технократия по-своему не понимает созданий ночи (смотрите Главу 4), и агенты смотрят на все через эту линзу. Вы можете понимать, что волки-оборотни – племенные создания, вы можете даже знать названия некоторых племен, но вы вряд ли будете говорить о «ткачихах» или «Гее» когда бы то ни было. Вы знаете лучше.

• Новичок. Вы знаете, что они есть.

•• Опытный. Вы слышали некоторые названия и о некоторых обычаях.

••• Компетентный. У этих *созданий* есть социальная структура, и вы начинаете ее понимать.

•••• Эксперт. Вы знакомы с некоторыми секретами, которые, по их мнению, вам знать не полагается.

••••• Мастер. Хоть ваши знания могут быть несколько… предвзятыми… вы более-менее знакомы с их привычками, названиями, взглядами и другими деталями.

Обладают: Люди в Черном, Полевые оперативники, Стратеги, Аналитики, Следователи.

Специализации: Оборотни, Суеверы, Инферналисты, Мародеры, Вампиры, Призраки, Феи.

Наука (Science)

Химия проста. Это как зелья варить, только без тритонов.

–
Уиллоу, Баффи – Истребительница вампиров.

Эта Черта, фундамент Технократии, отражает вашу подготовку и практический опыт в различных научных дисциплинах. Эти сферы знаний могут опираться на столетия экспериментов и использования – в отличие от непостоянных заклинаний Исказителей Реальности, науки надежны и стабильны. Они могут быть изменены, но не отброшены.

Науки – основа самого Союза. Без доказуемого основания теорий и их применения, Технократ тоже мог бы применять *магию*! (Давайте не будем к этому возвращаться…) Хоть полевые агенты могут использовать переданные им Методики и Приборы, люди, которые создают, устанавливают и импровизируют с гипертехнологиями, должны знать, что они делают. Поскольку Просвещенная Наука требует знания основ повседневных наук, многие агенты (и все лабораторные крысы) проходят определенное наставление в науках.

Поддерживая парадигму большей части мира, Технократы занимают доминирующую позицию в наши дни. Большая часть их «заклинаний» и «талисманов» естественны, пока агенты применяют инструменты и научные теории. Но это – палка о двух концах. Опытный ученый знает достаточно своих теорий, чтобы творить настоящие чудеса, но эти чудеса должны вписываться в его мировоззрение. Он не

может творить что угодно – генетик может создать ретровирус, но не может превратить волка-оборотня в серебро взмахом руки. Это будет научно невозможно, по крайней мере, для самого генетика.

Наука – больше, чем набор точек. Это система взглядов, почти как религия. То есть, наука *является* религией, и Технократы крайне фанатичны в этом плане. Как сказано в основной книге правил, убеждения для мага являются всем, даже если он – Технократ. Таким образом, игрок, выбирая Науки для своего персонажа, создает основу его взглядов. Они дают вам определенные игровые уточнения по инструментам и процедурам, и они много говорят о его типе личности.

Старое неверное утверждение гласит, что Технократы как-то «обманывают мир», относительно того, что они делают. Истина заключается в том, что агенты Союза обманывают *и себя* тоже. Научные теории и инструменты говорят Технократу, что его дело правое, что он следует Законам Вселенной. Пока он вдет себя согласно этим законам, Просвещенный Ученый может сотворить многие впечатляющие Эффекты, а потом обосновать их научным языком. (Хороший бросок Манипулирование или Обаяние + Наука может оправдать множество грехов). Пока стоящие за Методиками теории имеют смысл, большая часть Спящих позволит существовать многим весьма впечатляющим вещам. Но как только Технократ отметает их, Эффекты становятся вульгарными – *даже в его мнении*. Без науки грань исчезает.

Естественно, хроника **Мага**, увязшая в научных теориях, скучна. Как игрок, вы не должны изучать все, что знает ваш персонаж, а потом цитировать детали всякий раз, как применяете Методику. Просто будьте уверены в том, что все, что вы делаете – имеет смысл, и что у персонажа есть знание вариантов Наук, которые поддерживают то, что он делает. Биоинженер, который попытается сделать клона без знания биологии и генетики, скорее всего облажается. Варианты Наук могут помочь и при применении определенных Методик: агент, применяющий **Крысиную**

Ярость (смотрите ниже) может понизить сложность, если сделает удачный бросок Интеллект + Наука: Социобиология. (Смотрите «Магия и способности» в основной книге правил).

Подобно Информации и Языкам, эта Черта должна приобретаться несколько раз, если вы сведущи в нескольких науках. В конце концов, великолепный биолог не всегда является хорошим инженером! Но через некоторое время определенный объем «пересекающегося обучения» делает проще освоение новых дисциплин. В качестве*необязательного правила,* Рассказчик может разрешить Технократу, у которого уже есть больше трех разных Наук, приобретать прочие Науки за половину обычной цены (с округлением в большую сторону). Это же применяется и при повышении Черты за опыт – стоимость будет равна (текущее значение * 1), а не (текущее значение * 2). Во вращающемся вокруг науки мире Технократии это правило имеет смысл. В конце концов, информированные агенты – лучшие агенты.

Учтите, что это правило применяется только к точным наукам – которые могут быть проверены математикой, логикой и экспериментом. Гуманитарные, или социальные, науки, вроде истории или антропологии, входят в Черту Академические Знания.

Некоторые грани Наук включают, но не ограничиваются, следующими вариантами:

- **Астрономия**. Движение небесных тел, чтение красного смещения, орбит и небесной механики – ваша специализация. Естественно, астрономия требуется любому Технократу, который отправляется в космос, и развивается навигаторами и исследователями Покорителей Бездн.
- **Биология**. Вы изучаете загадки земных организмов (людей, животных, растений и насекомых), включая их устройство, проходящие в них процессы, взаимодействия и ограничения. Эта сфера формирует базу всех дисциплин Биоинженеров.

- **Биопсихология**. Эмоции организма рождаются его физическим состоянием, и наоборот. Они взаимосвязаны. Изучая эти связи (и способы их изменения), вы можете выковать контакты между разумом и телом. Эта наука используется специалистами по разуму, телу и машинам Итерации Икс, Биоинженеров и НМП.
- **Химия**. Все в мире связано химическими кодами. Вы знаете, как искать, определять, смешивать и применять эти коды для большего блага. Хоть в этой науке специализируются Биоинженеры, другие Технократы тоже в ней разбираются.
- **Кибертехнологии**. Сложности машинно-человеческого взаимодействия просты. Вы изучаете причины, способы и недостатки внедрения машин в живые тела.
- **Электроника**. Проводники, чипы, транзисторы, квантовые переключатели – вы одинаково знакомы со всем этим. Регулировать поток электричества и следовать логике просто, когда вы понимаете правила. Однако *создавать* электронные приборы – уже другой вопрос (используя Способности, вроде Самоделок и Техники), но вы можете придумывать и понять электронные игрушки и схемы.
- **Инженерия**. Без твердого знания материалов, нагрузок, базовой физики и факторов среды невозможно создать что-либо долговечное. С ними вы легко сможете придумать, создать или уничтожить что-либо.
- **Судебная медицина**. Когда следователи приносят образцы с мест преступлений, вы осматриваете их, изучая следы, проводя аутопсию и перекрестный изучение деталей, чтобы найти смутные намеки на то, что может раскрыть кто, кому что и как сделал.
- **Генетика**. Вы изучаете, буквально, основу жизни. Со временем и после многих исследований вы сможете отследить, проанализировать, изменить и применить генную информацию любого живого существа. Подобно биологии, без этой дисциплины не должно быть Биоинженера.

- **Геология.** Хоть эта наука и редка среди Технократов, наукой она продолжает быть – сведения о строении земли, камнях, нагрузках на плиты и пластах. Опытный геолог может идентифицировать различные виды камней, какие виды воздействий окружающей среды сформировали местность, а также разбирается в землетрясениях, линиях нарушения породы, гейзерах и прочих феноменах. В Союза она часто считается «хобби», но некоторые специализирующиеся в картографировании и планетологии Покорители Бездн изучают ее.
- **Гипермателматика**. У математики немного ограничений, но немногие осознают, насколько далеко она может уйти. Вы осознаете. Подобно Эйнштейну или Стивену Хокингу, вы понимаете загадочные принципы, создаете мозголомные теоремы и понимаете связи между математикой, метафизикой и мистицизмом. Вы строите сложные структуры n-размерных вычислений и топологии, математики подпространств и таких сложностей, вроде теории супеструн, абстрактных путешествий во времени и Единой Теории. Этот вид математики изучают многие Итераторы и Покорители Бездн.
- **Математика**. Все может быть обосновано математическими формулами. Вы понимает принципы, лежащие за этой вселенской константой – от простой арифметики до сложных уравнений. Если у вас будет достаточно времени, вы сможете доказать (или опровергнуть) с их помощью практически все, что является специализацией Статистиков Итерации Иск.
- **Металлургия**. Ваша специализация – свойства и возможности различных металлов. Вы можете определять или создавать сплавы, высчитывать прочность металлов и разрабатывать новые применения для металлических смесей. Это Знание необходимо для создания высокотехнологичных материалов, нового оружия, производства безопасных металлов для медицины и кибертехники, разработки сплавов с памятью формы или создания сверхпроводимых для компьютеров. Металлургию чаще всего изучают Итераторы.

- **Парафизика**. Вы, специалист по Физике Пространств, понимаете странные взаимоотношения между нашим миром и параллельными измерениями так называемых «духовных миров». Вы можете оправдать «магию» сверхъестественного, изыскивая законы, которым должны подчиняться даже паранормальные события. Парафизика – опасная наука. В конце концов, Союз подозрительно смотрит на агентов, оправдывающих сверхъестественное!
- **Филогения**. Бытие постоянно меняется. Вы изучаете эффекты этих перемен, от эволюции живых существ и физических сред до социальных перемен и изменений философий. Это специализация Генетиков и специалистов по пропаганде.
- **Физика**. Вы понимаете взаимодействие между материей и энергией – гравитацию, скорость, волновое движение и так далее. Знание основ физики необходимо всем Технократам, но оно особенно важно для оружейников, космических исследователей и разработчиков гипертехнологий.
- **Психодинамика**. Вы, специалист по психическим процессам человека, видите связи между эмоциями, психическим здоровьем и поведением – это жизненно важно для работающих с психикой.
- **Социобиология**. Вы понимаете, что общество является обширным организмом – оно вскармливает, защищает и взращивает себя. Каждый отдельный человек – часть большего. Изучая это целое, вы можете (теоретически) влиять на его перемены. Будучи членом Союза Технократии, вы живой пример этой дисциплины. Если вы оперативник НМП, Итерации Икс или Биоинженеров, вы, возможно, используете это знание, чтобы вести Массы к свету.
- **Ксенобиология**. У вас есть кое-какой практический опыт по работе с чуждыми формами жизни. Подобно Биологии, это Знание позволяет вам идентифицировать, анализировать и изменять эти жизненные формы как будет необходимо – обычная способность Покорителей Бездн и Биоинженеров.

- Новичок. Вы знаете основы вашей дисциплины.

•• Опытный. Вы понимаете важные теории и концепции.

••• Компетентный. Вы посвятили своему обучению немало времени и сил.

•••• Эксперт. У вас выдающиеся познания в вашей специализации.

••••• Мастер. Немногие могут сравниться с вами в знании и понимании вашей дисциплины.

Обладают: Практически все Технократы.

Специализации: Астрономия, Биопсихология, Биология, Химия, Кибертехнологии, Электроника, Инженерия, Судебная медицинская экспертиза, Генетика, Геология, Гипермaтематика, Математика, Металлургия, Парафизика, Филогения, Физика, Психодинамика, Социобиология, Ксенобиология.

Микроизмерения (Subdimensions)

Чертова тварь ускользнула вновь, прыгнув в Мир прямо от Станции Арес. Мира тут раньше не было – Брент был более, чем

уверен, что это недавнее сооружение, новый карман, который был создан тварью. Или ее господами.

Повесив плазменную винтовку на плечо, Брент решил рискнуть. Он мог настроить свой квантовый резонатор, чтобы последовать за тварью в карманное измерение, но он понял, что созданное можно уничтожить. Он убрал резонатор и начал расширять параметры его поля. По его предположению, как только резонатор будет включен, он отделит часть Мира, отрывая или, по меньшей мере, закидывая ее подальше от нормальной Земли. В любом случае, тварь уже не будет угрозой.

Брент активировал резонатор, скрестил пальцы и понадеялся, что неожиданный выброс энергии не привлечет кого-нибудь еще из другого измерения…

Наш мир – один из многих измерений. Из соображений безопасности, Массам не сообщают о существовании Иных Миров. Но вы о них знаете. Хоть картографировать эти странные места невозможно (несмотря на все усилия Союза), они подчиняются определенным правилам, и вам они известны. Помимо получения теоретической информации, вы бывали несколько раз за Барьером, и вы знаете, как вести себя в различных регрессирующих измерениях. Когда-нибудь вы укротите эти дикие аберрации. Но пока они остаются замечательными объектами изучения. Просто будьте там осторожнее!

В плане игромеханики, это Знание – технократский вариант Космологии. Оно позволяет вам более-менее путешествовать по Иным Мирам, дает базовые сведения об этих измерениях и помогает осознать все те странности, которые вы видите по ту сторону.

• Новичок. «…Господи… это…».

•• Опытный. Вы можете путешествовать, не теряя ни чувства собственного достоинства, ни направления.

••• Компетентный. Опытный Покоритель Бездн.

•••• Эксперт. Вам удобно по обе стороны Барьера.

••••• Мастер. Пси-оперативники регулярно проверяют ваш рассудок.

Обладают: Покорители Бездн, Сетевики, Охотники на оборотней, Агенты специального назначения.

Специализации: Глубокий Космос, Ближний Космос, Навигация, Астральные путешествия, Путешествия в космосе, Обитатели, Странная хрень.

Терроризм (Terrorism)

Дураки никогда не узнают, что их убило. По мере того, как ядовитый газ расползался по церкви, паства задыхалась, чернела и падала. Полиция припишет это очередной местной атаке на религиозной почве. Сами религиозные фракции Исказителей потеряют два десятка верующих.

Но для фанатичных Хористов послание было ясным – мы убьем всякого, кого вы коснетесь. Оставьте свою веру, если не хотите узнать, есть ли Небеса по-настоящему.

Терроризм – новая форма боевых действий. И вы пугающе хорошо в нем разбираетесь – в тактике, инструментах, людях, группировках, местах подготовки и охватывающей их паутине политики и протоколов. Как член Технократии, вы, вероятно, практикуете контртерроризм и стараетесь уменьшить наносимый этими шакалами вред. С другой стороны, терроризм – эффективный инструмент, и может время от времени использоваться против тех, кто отказывается общаться по-другому…

• Новичок. Вы знаете основные организации, их лидеров, идеологии и обычные цели.

•• Опытный. Вы работаете в Совете Безопасности ООН.

••• Компетентный. Вам известны основные игроки, периферия и подделки.

•••• Эксперт. Моссад хотел бы с вами поговорить.

••••• Мастер. Моссад работает на вас.

Обладают: Контр-террористы, Фанаты войны, Коммандос, Репортеры, Дипломаты, Террористы, Шпионы, Военные чиновники.

Специализации: Внутренний терроризм, Похищения, Идеология, «Знаменитости», Секреты, Сети, Тактика, Спонсоры, Оружие.

Пороки (Vice)

Гордон улыбнулся Стивену над своим стаканом. Клуб сотрясала музыка восьмидесятых, которую до сих пор любило «Поколение Х». Стив привычно осматривался, но не мог скрыть удовлетворение. Его взгляд на мгновенье задержался на обнаженных бедрах молодой женщины, танцующей на одной из боковых сцен, проведя взглядом по всей длине ее чулка.

Последовав взгляду Стивена, Гордон громко произнес, стараясь перекрыть музыку, «Я рад, что мы смогли поговорить – мы не очень часто вели дела вместе в последнее время». Стивен просто кивнул. Гордон пододвинулся на кресле немного ближе. - Знаете, - добавил он заговорщицким тоном. – Я знаком с хозяином этого заведения. Я могу помочь вам… - Он позволил результатам развиваться дальше самостоятельно.

Стивен изогнул бровь. «Во что мне это встанет?»

Гордон рассмеялся. «Никаких обсуждений. Мы здесь просто для того, чтобы хорошо провести время, помните?» В уголке своего разума он начал высчитывать, что можно будет выжать из Стивена, когда аппетиты его компаньона возрастут.

Что доставляет им удовольствие? Чем бы то ни было, вы знаете, где это найти, как это добыть за хорошую цену, и у кого спрашивать лучший товар. Наркотики, шлюхи, клубы, азартные игры – вы знаете людей, цены и места. Есть шансы, что вы известны в «определенных» кругах – как хороший покупатель, крутой парень или лопух… что может быть полезно, когда вам надо кого-либо впечатлить. Хоть детали зависят от места (немногие жители Нью-Йорка знают проституток Бангкока), вы знаете, как и где искать зацепки. Некоторые вещи универсальны. Талант Знание Улиц позволяет вам определять и избегать банд, преступников и

бродяг, равно как и добывать оружие, деньги и запрещенные товары. Но с Пороками вы мастер заключать сделки, которые доставляют удовольствие.

• Новичок. Мистер Мальчишник/Девичник.

•• Опытный. Консьерж или таксист.

••• Компетентный. Продажный полицейский.

•••• Эксперт. «Человек с положением».

••••• Мастер. Властитель порока.

Обладают: Гангстеры, Бизнесмены, Дикторы новостей, Полицейские, Шпионы, Оперативники под прикрытием, Менеджеры Синдиката, Шантажисты, Прокуроры.

Специализации: Наркотики, Ночные клубы, Стриптиз-клубы, Азартные игры, Секс, Бары, Запретные удовольствия, Шантаж, Вечеринки, Важные игроки, Взятки.

Достоинства и Недостатки

Тот, кто хорошо ведет войну, осуществляет Путь и соблюдает Закон. Поэтому он и может управлять победой и поражением. Беспорядок рождается из порядка, трусость рождается из храбрости, слабость рождается из силы.

– Сунь-цзы, Искусство Войны.

Как отмечает Мастер Сунь, сила и решимость – сильные качества. Но только их недостаточно, чтобы обеспечить победу. Сильнейшую армию (и человека) можно победить его же силой. Порядок имеет свои преимущества, но несет и цену, которая поначалу неразличима. Поэтому даже агенты Союза поддаются странным болезням, отклонениям и гордыне. Путь гарантирует и дары, и слабости.

Правила Достоинств и Недостатков хорошо известны. Но приведенные внизу новые Черты обычны в пределах – или уникальны – рядов Технократии.

Достоинства

Непримечательность (Достоинство, 1 очко)

Вы просто не выделяетесь из толпы. Фактически, вы не выделяетесь вообще. Людей, вроде вас, не замечают, пока они не обратят на себя внимание. Естественно, такая незаметность идет вам на руку – пока зеваки тратят внимание на более запоминающихся типов, вы спокойно проверяете факты, исследуете детали или прячете что-либо в карманы полушинели. Бытие серой мыши имеет свои преимущества.

Хоть это Достоинство и не так сильно, как Дополнение Маскировка, оно позволяет вам держаться в тени. В

плане истории, люди просто не запоминают вашей внешности или имени, если вы не поражаете каким-то образом с их помощью окружающих. Вы… ну… *тот парень*. Если кто-то поблизости и производит впечатление, то это не вы. В игромеханическом плане, всякий, кто хочет вспомнить, не встречался ли он с вами или не видел ли он вас где-либо, должен сделать бросок Восприятии (сложность 6), чтоб освежить в памяти ваши черты или имя. Отрицательная сторона заключается в том, что сложность всех предпринимаемых вами Социальных бросков повышается на 2. (Черт возьми, вас не замечают, даже когда это нужно!) В отличие от Маскировки, это Достоинство никаким образом не делает вас невидимым или скрывает ваше существование, и вы не можете его «отключить». Оно просто помогает вам идти по жизни, не производя на людей большого впечатления. Они *видят* вас, но не придают этому большого значения.

Обостренные Чувства (Достоинство, 1-3 очка)

Немногое проходит мимо вас. Одно или несколько ваших чувств острее, чем у обычного человека. Хоть это и делает вас более чувствительным к громким шумам, яркому свету или сильным ощущениям, эта острота позволяет вам замечать небольшие детали, сюрпризы и улавливать незаметные, но важные зацепки.

В игромеханическом плане, одно очко этого Достоинства даст вам только одно острое чувство, а три – все пять. Сложность всех бросков Восприятия, основанных на этом чувстве(ах) понижается на 1, и добавляется один успех к любой Методике первого уровня, основанной на выбранном чувстве. Сильные удары по этому чувству (вроде пыток или взрывов), могут «оглушить» его ненадолго – Человек в Черном, с необыкновенно острым зрением, может на некоторое время ослепнуть от неожиданного разряда молнии. Но со временем это чувство вернется к совей обычно остроте… скорее всего да, чем нет.

Лицензия (Достоинство, 1-5 очков)

При наличии разрешений, вы можете делать все… точнее, не совсем *все*, но больше, чем средний Ваня. Официально или незаконно, но вы поучили разрешение, которое дает вам особые привилегии. В зависимости от уровня Достоинства, вы можете получить право на:

- Владение и вождение необычного транспорта (вроде лимузинов и седельных тягачей): одно очко.
- Ведение медицинской или юридической практики (как врач или адвокат): два очка.
- Защиту закона (как полицейский, детектив или правительственный агент): три очка.
- Владение военным снаряжением (тяжелое оружие, взрывчатка или транспорт): четыре очка.
- Нарушение закона по долгу службы (как дипломат или секретный агент): пять очков.

Конечно, эти права налагают и ответственность. Частью вашей лицензии может быть требование исполнения определенных обязанностей или соблюдения определенных ограничений. Даже полицейский не может палить направо и налево, по крайней мере, без серьезных последствий. Лицензии любого типа включают в себя прохождение комиссий, экзаменов, регулярных проверок и наблюдение властей. Как и везде в жизни, вы должны быть осторожны в применении своих привилегий. Злоупотребите ими – и, вероятно, потеряете их.

(**Указание**. Персонажам Рассказчика не стоит беспокоиться о «покупке» этого Достоинства. Оно существует, чтобы удержать персонажей игроков от бесконтрольного буйства… и дать им возможность буйствовать в определенных рамках).

Уверенность (Достоинство, 2 очка)

Вы обладаете стилем, здравым смыслом и уверенностью в себе, которые четко говорят – «Я - Человек». Даже без сногсшибательной внешности или немалой харизмы, вы распространяете вокруг себя незримую ауру превосходства.

Другие быстро подчиняются вашим решениям, и вы автоматически получаете власть, благодаря чистому усилию воли. Более того, вы устойчивы к насмешкам ваших врагов – коварство и обман не могут пошатнуть вашего холодного самообладания.

С этим Достоинством вы быстро обретаете власть. Массы быстро склоняются перед уверенными людьми – если вы выглядите, как будто знаете, что делаете, то люди позволят вам делать это. Вы стойки и к оскорблениям – ваше природное самообладание часто сбивает ваших врагов с толку еще до того, как они могут начать свою игру. В плане игромеханики, это Достоинство понижает сложность ваших Социальных бросков на 2, и повышает на 2 у другого персонажа, если он пытается обмануть или запугать вас. Как известно оперативникам Синдиката, самообладание похоже на броню. Если он подходит, вы можете выстоять практически против чего угодно.

Официальная Смерть (Достоинство, 2 очка)

Ваша старожизнь закончилась трагически… по крайней мере, в то верят они. Сейчас вы – совершенно новая личность. Если семья, друзья, правительство и прочие заинтересуются, вы давно умерли. Если вы не разорвете прикрытие, никто не узнает, кто вы… и кем *были*.

Но быть мертвым не так уж и весело. Есть шанс, что вы заскучаете по кому-либо, из старожизни, но навестить его будет Очень Плохой Идеей. Как минимум, это будет болезненно – а хуже всего, его могут убить. Если вы не измените лица и отпечатков пальцев, то власти могут начать задавать множество неудобных вопросов. («Согласно записям, эта женщина уже три года, как мертва. Почему же ее тогда видели этим утром в банке?»). Возможно, кто-то присматривает за вами, или следит, чтобы вы не привлекали лишнего внимания. Привлеките внимание этих ребят, и «живым мертвецом» вы больше не будете.

Лицо Игрока (Достоинство, 2 очка)

Специализация Людей в Черном – что бы ни происходило, на вашем лице написано непоколебимое спокойствие. Ничто, меньше иномирового божественного проявления, не может заставить вас даже моргнуть, и даже *этого* может оказаться недостаточно. Внешность может быть обманчива – про себя, вы можете вопить от страха – но достаточно цельна… и очень обескураживающа.

Железная Воля (Достоинство, 3 очка)

Вас ничто не может сломить. Чудовища и чародеи могут метать свое мумбо-юмбо вам в лицо, но надолго ничего не прилипнет. Рано или поздно, но вы ломаете любые наложенные на вас чары или гипноз. А после этого начинают лететь головы…

Это Достоинство позволяет вам тратить очки временной Силы Воли, чтобы сбрасывать эффекты вампирской Дисциплины Доминирование, а также основанные на Сфере Разума чары и заклинания одержимости (как при противостоянии заклятиям одержимости, основанным на Духе). Если маг пытается воздействовать на вас без вашего ведома, то сложность этой попытки возрастает на 1. Если он пытается промыть вам мозги, когда вы об этом знаете, то сложность возрастает на 3. Но каждый ход, пока вы активно сопротивляетесь воздействию, стоит вам очка временной Силы Воли, поэтому ваша стойкость равна вашей твердости. Это Достоинство не защищает от способностей духов или одержимостей, основанных на магии Духа, а также против опирающихся на эмоции заклинаний или призывов.

Прирожденный Лжец (Достоинство, 3 очка)

Когда вы говорите, истиной становится все. Ваш голос никогда не дрожит, ваше состояние организма всегда находится в норме, факты выглядят обоснованными, а глаза совершенно не выдают обмана. Неважно, насколько дика

рассказываемая вами история – объективный наблюдатель признает, что, по крайней мере, *вы* верите в ее истинность.

В игромеханическом плане, обычные обманы удаются автоматически. Отнимите 2 от сложности любого броска, который включает обман кого-то по какому-либо важному вопросу. Это Достоинство не обманет магию Разума, чтение ауры или другие формы магического определения правды, но справится с любыми обычными детекторами (вроде языка тела или детекторов лжи).

Узы (Достоинство, 3 очка)

У вас есть друзья наверху – может быть, в ФБР, мафии или Государственном Департаменте. Эти друзья могут помочь вам потянуть за нити, встретиться с определенными людьми, слить информацию или замолвить словечко. В отличие от Дополнений Союзники, Влияние или Шпионы, эти контакты ни постоянны, ни надежны – вы известны, но не имеете веса, и ваше влияние ограниченно. Тем не менее, это Достоинство может улучшить ваши шансы на удачное применение одного из этих Дополнений.

В плане хроники, Узы дают вам возможность внедриться. В игромеханическом плане, это Достоинство понижает сложность Социальных бросков на 1 или 2, в зависимости от того, что вы собираетесь делать:

- Небольшая просьба (узнать номер лицензии) – сложность понижается на 2.
- Попросить об услуге (попросить начальника местного полицейского участка взять под стражу несколько «подозрительных личностей» без обвинений) – сложность понижается на 1.

Узы не появляются из ниоткуда – *что-то* дает вам особый выход на определенных людей. До начала хроники продумайте объяснение или историю, объясняющую наличие у вас этих Уз. Ваш Рассказчик может запретить некоторые Узы, которые кажутся неподходящими или излишне могущественными. Злоупотреблять этим Достоинством – плохая идея. Чем сильнее вы натягиваете

Узы, тем слабее они становятся. Если вы будете требовать слишком многого, или пользоваться ими слишком часто, то можете их и потерять.

В отличие от других Достоинств, эта Черта имеет варианты, и каждый из них должен приобретаться отдельно за 3 очка. Эти варианты включают: Местная Полиция, Местный Преступный Мир, Международный Преступный Синдикат, Федеральная Полиция, Фондовая Биржа, Местные СМИ, Федеральные СМИ, Международные СМИ, Черный Рынок, Контрабандисты, Транспортировка, Местные Власти, Федеральные Власти, Церковь, Международная Коммерция, Армия.

Мастер Канцелярии (Достоинство, 4 очка)

Вы божественны в получении чего-либо. В чем бы вы ни нуждались – ресурсы, доступ, услуги или дополнительная поддержка – вы можете поучить это одним-двумя телефонными звонками нужным людям. Вы обладаете личными и бюрократическими навыками, которые делают отношения проще, чем они могли бы быть. В конце концов, все дело не в том, что вы просите, а кого и как.

В игромеханическом плане, это Достоинство понижает на 2 сложность любых бросков, которые включают получение снаряжения, помощи или услуг через бюрократию. Такие броски обычно основываются на Дополнениях Союзники, Поддержка, Влияние, Библиотека, Ментор, Покровитель, Запросы или Ресурсы, либо же на Достоинстве Узы. Чтобы использовать это Достоинство, вы должны спланировать свои действия, связаться с другом или союзником в нужном департаменте, а затем заполнить бланк запроса. Естественно, вы можете потерять это Достоинство, если не будете уважительны и благодарны нужным людям – Рассказчик имеет полное право отзывать или отменять это Достоинство, если ваш персонаж не поддерживает отношения на должном уровне.

Внутренний Рыцарь (Достоинство, 5 очков)

Поскольку вы наследник Авалона, у вас есть высшее предназначение. Другие Технократы могут работать на будущее, но перед вами стоят видения славного прошлого. В ваших грезах, вы – Рыцарь Разума, доблестный паладин общего блага. Что бы ни происходило, эту мечту не заглушить. Когда вас настигают невзгоды, в вас просыпается доблестный рыцарь, ведущий вас к победе. По ночам, в необычайно ярких снах вы часто посещаете места из прошлого. Эти сны кажутся весьма раздражающими в своей сенсорной детальности… особенно если вы находите в реальном мире вещи, напоминающие вам об этих снах…

Вообще, это Достоинство отражает «прошлую жизнь» - переродившийся Аватар

древнего Дедалийца. Поскольку ни один современный Технократ не сможет признать подобного, ваш персонаж считает эту переродившуюся душу героической грезой. Когда перед ним встает некая смертоносная проблема, современный агент может воззвать к «себе из снов» и вспомнить то, что никогда не учил (вроде исторических деталей и персоналий), проявлять навыки, которыми никогда не обладал (как в Дополнении Греза пятого уровня, но без впадения в транс), или получить дополнительные пять очков временной Силы Воли. Эти дополнительные Черты и воспоминания держатся только несколько минут (то есть, примерно одну-две сцены), но они несут с собой ощущение наличия оных прежде. Естественно, эти видения – о жизни рыцаря, артиста, алхимика или крестоносца – просто романтические фантазии. Но*правдивы* ли они? Через некоторое время вы можете начать задумываться…

(Если вы играли в **Mage: The Sorcerers Crusade**, это Достоинство становится отличной связью между персонажем из Ренессанса и его современным аналогом – связью, которая позволяет некоторые взаимопересекающиеся истории, появление старых персонажей в качестве «приглашенных звезд», а также исторические зацепки, включающие древнее зло, потерянные изобретения или исторические события. Ни один Технократ не признает возможность реинкарнации, но в вашей игре возможно все).

Недостатки

Техноболтун (Недостаток, 1 очко)

Небольшая, но раздражающая особенность личности не дает вам вести разговор, без применения обильных и навязчивых рассуждений. Неважно, насколько может быть простой тема – вы обязательно должны заполнить разговор метафразеологией, затеняющими смысл терминами и никак не воспринимаемым новоязом. Господи, научитесь говорить *нормально*, черт побери! В игромеханическом смысле, сложность ваших социальных бросков может повыситься на 1 или 2, особенно если вы пытаетесь обсуждать «обычные» темы, вроде любви, развлечений и других личных тем.

Нетерпимость (Недостаток, 2 очка)

Вы просто не выносите «тех людей», кем бы «они» ни были. Может быть, вы Адамит, который презирает конструктов, ЛЕРМУ, киборгов и HIT, с которыми вам приходится работать. А может быть, вы – одна из этих высших форм жизни, и вас раздражают эти слабые и беспомощные коллеги-люди. Или вы не признаете технократского принципа равенства, и хотите видеть этих проклятых (цветных, геев, женщин, впишите свой вариант) поставленными на подобающее им место. Как бы то ни было, у вас проблемы с вашими коллегами. Они не нравятся вам и, возможно, им не нравитесь вы.

Кого бы вы ни ненавидели, вам придется учиться общаться с ними. Открытое выражение предубеждений принесет вам проблемы – фанатизм контрпродуктивен, и в Союзе ему места нет. Но, тем не менее, это продолжает вас раздражать. Когда можете, оставайтесь среди Своих, и показывайте другим засранцам, кто тут босс… но не попадитесь.

Конструкт (Недостаток, 2 очка)

Некоторые люди рождаются от обычных родителей. Вы же были рождены в автоклаве. В мир вас привели оплодотворение без секса, изменения в генах и тщательно отслеживаемые Методики – и никто не позволит вам этого забыть. Несмотря на «Единство», о котором все говорят, к вам относятся иначе. Некоторые вас презирают открыто, а другие относятся к вам *настолько* хорошо, что вам хочется блевануть. Есть шансы, что вы тоже считаете себя другим. Может, вы твердо стоите за свой статус *HomoSuperior*… или же, вы считаете *Homo Freakus* более подходящим вариантом. При общении вы постоянно пребываете в неудачном положении (и можете получать штрафы к Социальным броскам), или из-за реакции других, или из-за собственной неосторожности.

(**Уточнение**. Этот Недостаток не обязателен для всех персонажей-искусственных существ. Он нужен для конструктов, по которым слишком явно видна их природа, но не тех, кто хорошо сливается с толпой. В Союзе много и тех, и других).

Взаимоотношения людей и конструктов

Если ты заменишь даже малую часть своего тела, ты станешь чем-то иным, нежели человек.

–
Леон, AD Polic
e Files.

Как сказал Оруэлл, «Все животные равны, но некоторые животные равнее других»[17]. В Технократии это действительно так. Хоть Союз и поощряет идею равенства между Просвещенными агентами, у самих агентов с восприятием «низших» товарищей равными возникают сложности. И, больше часто, чем нет, это неравенство буквально «создано».

Ряды Технократии полны конструктов, клонов, Улучшенного персонала, Просвещенных оперативников, киборгов, обычных людей и андроидов. И это изобилие не всегда приводит к рождению братской любви. Подобно тому, как Массы разделяют себя по расам, вере, культуре или полу, многие Технократы предпочитают пребывать среди своих, избегая контактов с «чудиками» или «низшими», пока их вместе не сведет долг. Даже когда Единство требует кооперации, эти оперативники с трудом могут поставить дело прежде нетерпимости.

Это разделение проходит по всем сторонам. Для «человеколюбов» (которые часто называют себя «Адамитами» или «натуралами») *Homo Sapiens* – идеальная жизненная форма. Все прочие «меднолобые и мутанты» созданы его трудом и интеллектом, и, потому, обязаны ему. Клоны, конструкты, киборги, ЛЕРМУ и прочие – инструменты, а не равные. Вы можете работать с ними, трахаться с ними, дружить с ними, но *никогда*не поставите их наравне с собой. Многие конструкты (*Homo Superiors*, «высшие» или «Викторы», на сленге Биоинженеров), с другой стороны, видят себя или следующей ступенью эволюции, или дешевыми рабами, созданными неосторожными Франкенштейновцами. «Тряпочные куклы и железяки» весьма хрупки. Если кто-то из них создаст тебе проблемы, то его легко распылить на студенистые кусочки. Обе стороны свысока смотрят на непросвещенных техников и сторонников, с которым работают. Хоть некоторые «граждане» (преимущественно, космические десантники) и заслуживают уважение своих «высших» коллег, на многих смотрят как на детей за столом взрослых. Они, в свою же очередь, часто напуганы чудиками, с которыми работают. И кто их устыдит?

К сожалению, нетерпимость на этом не останавливается. Хоть, официально, Союз и осуждает дискриминацию, основанную на поле, расе или сексуальной ориентации, Технократы-женщины и цветные до сих пор натыкаются на стеклянный потолок, лежащий между ними и высшими эшелонами власти. Технократы Азии обычно составляют исключение – многие из них занимают высшие посты в Союзе – хотя некоторые были известны дискриминацией, направленной на всех других. До тех пор, пока Технократия занята делом, у всех людей есть свое место. Некоторые оперативники просто не согласны с тем, где эти места находятся.

Законы Союза гласят, что все оперативники должны получать равное уважение и защиту, поэтому, официально, нетерпимость «не является проблемой». Она не может существовать, поэтому ее нет – по крайней мере, так утверждает закон. Тем не менее, многие Технократы выражают дискриминацию множеством разных способов (смотрите Лексикон, чтобы уточнить наиболее распространенные оскорбления). Большей частью, все это незаметно – игры с названиями и прозвищами, обслуживание с приоритетом, клановость и манипуляции. Но и достаточно часто все становится достаточно серьезно – драки, избиения, ведущие в засады ИР неверные данные– чтобы причинять реальные проблемы. Если проблема становится достаточно явной, кого-то, обычно, наказывают. Как всегда, нетерпимость не ограничивается низшими рядами. В зависимости от того, кто у руля и от его отношения к вовлеченным людям, виновные могут быть вознаграждены, а на жертвы предубеждений вновь обрушивается удар. Это нехорошо, но даже в Союзе нет идеала.

Ледяной (Недостаток, 2 очка)

Судя по стереотипу «бездушный Технократ», можно подумать, что этот Недостаток – на самом деле Достоинство. Вряд ли. Как бы Союз ни поощрял эффективность и надежность, большая часть Технократов все еще сохраняет частицу человечности. Если она у вас и есть, вы ее не показываете – вы можете приказать медленно пытать ребенка так же спокойно, как заказать кока-колы, а затем без каких-либо эмоций слушать вопли. Даже другие Технократы считают вас жутковатым. И потому, большая часть сослуживцев вас избегает, а Контроль тщательно следит за вашими действиями. Настолько холодные люди

склонны переходить в ряды Нефанди, и ваше начальство уже поместило вас в группу риска.

Розовые Зеркальные Очки (Недостаток, 2 очка)

Для вас технологии – величайшая вещь, сразу после хлеба в нарезке; без них не существовало бы хлеба или нарезки! У каждой проблемы есть техническое решение, и тот, кто этого не видит – хуже, чем идиот. Они предатели человечества. Поэтому вы не обращаете внимания на отрицательные стороны технологий – загрязнение, перенаселенность, вред для окружающей среды и техногенные катастрофы. Эти дилеммы или созданы левыми Луддитами, или временные проблемы, которые решаются новыми и лучшими науками.

Если говорить конкретнее, вы не можете и не хотите видеть Технократию как-либо иначе, чем спасителем человечества. Для вас все, что делает Союз – делается во имя высшего блага, вне зависимости от того, насколько

отвратительно это выглядит сейчас. (Омлет, яйца и все такое, знаете ли). Критика Технократии равносильна критике Бога. Если кто-либо – особенно другой Технократ – будет отрицать величие Союза, то вы будете подобны фанатику у дверей еретика. Если что-то сумеет разбить ваши розовые темные очки, заставляя увидеть уродливые стороны вашего идеала, то шок опустошит вас на долгие годы.

Усовершенствования с изъяном (Недостаток, 2-5 очков)

Улучшенное тело, которое вам обещали, оказалось совсем не таким, каким оно должно быть. Может быть, ваши киберимпланты портятся в самый неожиданный момент, или контрметодики не срабатывают, когда они нужны больше всего, или ваши Улучшения требуют строгой диеты с высоким содержанием углеводов, или ваши пси-усилители выходят из строя и затопляют вас сверхмощными потоками ощущений… Неважно, какова проблема – вы страдаете от какого-либо расстройства, связанного с вашими биоулучшениями (смотрите Дополнение Улучшения). Этот Недостаток указывает, насколько часто (и насколько серьезно) они ломаются:

- Вы страдает от постоянных болей, дезориентации или голода: два очка.
- Дискомфорт влияет на вашу работу (отнимается один кубик от всех наборов кубиков для броска), если вы не принимаете лекарств или других средств: три очка.
- Ваши Улучшения выходят из строя, когда они нужны. (Они отключаются, когда вы проваливаете бросок, и должны быть починены биотехником): четыре очка.
- Ваши Улучшения портятся постоянно. (Бросаете один кубик по сложности 7. Если вам везет, то ничего не происходит. При неудаче Улучшение заклинивает, ослабевает или отключается. При провале оно ломается совсем): пять очков.

Вы ничего не можете сделать, чтобы исправить проблему. Но на это может оказаться способен опытный биотехник,

если у него будет время и возможность поработать с вами достаточно долго. Если кто-то *починит* ваше Улучшение, то вы потеряете и Недостаток, и вознаграждение за него. В качестве варианта, вы можете просто ослабить его и оставить себе немного боли. Говорят, страдания творят личность. В вашем случае, это истина.

Регресс от Стресса (Недостаток, 3 очка)

Несмотря на стереотип о холодности Технократов, вы приходите в ярость от каждой провокации. Вы погружаетесь в животное состояние сознания, отдаваясь инстинкту «бей или беги». Хорошая сторона – вы становитесь очень сильным и почти нечувствительным к боли. Плохая сторона – вы нападаете на все, что видите, забывая о таких мелочах, как дружба, тактика и невинные свидетели. Хоть эта мания и делает вас хорошим бойцом, ваши товарищи склонны бросать вас и убегать.

Регресс от Стресса, распространенный Недостаток среди созданных генной инженерией конструктов и кибернетически улучшенных солдат, настигает вас в бою и других напряженных ситуациях. Если Рассказчик просит вас сделать бросок Силы Воли (сложность 8) и он вам не удается, вас охватывает безумие. В этом низком состоянии вы добавляете два кубика к броскам Силы, один – к броскам Выносливости, а также три дополнительных уровня Синяков к Здоровью. Вы, помимо того, совершенно шалеете, стреляя из всего оружия полными автоматическими очередями, пока не опустеют магазины, а потом атакуете руками, ногами и всем, что покажется подходящим. Вы остаетесь в таком состоянии до тех пор, пока не произойдет одно из двух – вас доводят до полной беспомощности, или до полной беспомощности доведены все вокруг. Естественно, Контроль считает вас совершенно непредсказуемым человеком. Приказ об устранении уже ожидает того дня, когда вы исчерпаете свою полезность…

Безумный Эйдолон (Недостаток, 3 очка)

Голоса в вашей голове не желают вас оставлять! Видения о суеверном преследуют вас днем и ночью, странные Эйдолоны мучают вас своими командами, все в вас говорит, что вы сходите с ума, но все же Гений ведет вас к полному падению… или предательству.

Вообще, этот Недостаток отражает Аватар мистика – отказывающийся принимать парадигму Технократии, и обретающийся в вашей голове в полностью сверхъестественном варианте. Этот раскол между здравым рассудком и мистическим духом подрывает вашу психику и ослабляет верность к Союзу. Он является хорошим дополнением к Достоинствам, вроде Аватар-Спутник, Внутренний Рыцарь, Прошлая Жизнь, Дух-Наставник и Души-Близнецы, равно как и для Недостатков, вроде Тяжелая Судьба, Психический Вампир или Регресс (Throwback). То, что вы видите и во что верите, находится на испытании. Рано или поздно, кто-то из вас победит… или вы сойдете с ума… или и то, и другое.

Отвратительный Лжец (Недостаток, 3 очка)

Противоположность Достоинства Прирожденный Лжец. Неважно, насколько хороша история, и насколько вы подготовились – обман виден достаточно явно. Сложность любых бросков на ложь, притворство, сбивание с толку и любую другую форму обмана, повышается на 2. Может, вам стоит переключиться на «мокрые дела».

Проблемы с Бюрократией (Недостаток, 4 очка)

Чиновники вас ненавидят. Как бы хорошо вы не исполняли свой долг, вы не можете получить от всей этой писанины чего-либо стоящего. Может быть, вы обидели менеджера по поставкам, нагрубили секретарю или потеряли слишком много ценного снаряжения. Как бы то ни

было, когда вам нужно снаряжение или ресурсы, то начинаются проблемы. Даже если вы *что-то* получаете, всего, что надо, вам не выдают.

В игромеханическом плане, это противоположность Достоинства Мастер Канцелярии. Сложность любой попытки добыть что-то через бюрократию – Технократии или обычную – повышается на 2. Вам не перезванивают, услуги аннулируют, бланки теряют, а послания никогда не доходят. Если вы умны, то оставляете всю канцелярщину на других. Когда вы сами по себе, то у вас проблемы.

Изгой (Недостаток, 4 очка)

Несговорчивый до корня волос, вы идете своим путем и плюете на последствия. Может быть, вы уже покинули Технократию и играете соло (как Тайный Агент Джон Отвага), или вы все еще в рядах, но постоянно нарушаете протоколы. Как бы то ни было, вы изъян в схеме. Если вы все еще живы, это значит одно из двух: кто-то считает, что вы все еще полезны, или убийцы еще до вас не добрались.

В глазах Союза изгой уже считается мертвым. Он все еще может быть отправляем на миссии, получать обычное снаряжение (но никаких Запросов – это Дополнение становится недоступным) и инструкции от Наблюдателей. Но когда ему требуется помощь, она не приходит. Поддержка, Союзники и прочие возможности тоже не сработают. Контроль уверен, что одинокий волк может сам о себе позаботиться.

Пятый Уровень (Недостаток, 5 очков)

У вас проблемы с Контролем. Может быть, вы суевер-отступник, который, в своей новой «семье», еще находится под наблюдением. Или агент, который слишком независим или беспечен, чтобы из этого вышло что-то хорошее. болтун, который слишком много мел языком. Совершенно непредсказуемый человек, у которого еще остались возможности… Как бы то ни было, вас уже подвергали взысканию. Теперь вы находитесь в одном или двух шагах от полного переобучения… или уничтожения. Вы пока были

слишком ценны, чтобы вас убивать, но еще один неверный шаг…

В игромеханическом смысле, этот уровень отсеивания очень затрудняет жизнь. Повышайте на 2 или 3 сложность любого броска, который включает в себя запрашивание снаряжения, заведение друзей, дерганье за ниточки или использование других ресурсов Союза. Время от времени другие команды будут вмешиваться в ваши задания, портить ваши инструменты или репутацию. (По желанию Рассказчика). Но, что много хуже, высшие чины следят за вами – вы не можете позволить себе выходить за рамки…*вообще*. Не можете, если хотите остаться в живых.

Дополнения

Богатство не лишено своих преимуществ, и хотя многие пытаются это оспорить, они никогда не были достаточно убедительными.

– Дж. К. Гэлбрайт, Общество Изобилия.

В Единстве сила. Пока бесталанные мистики создают маленькие клики, таская куски с тарелок друг у друга, членам Союза доступны фантастические ресурсы. У вас в гараже может и не быть лимузина «Спектр»[18], но вы можете получить его, если понадобится (и обладаете допуском, благосклонностью и пройдя всю необходимую бумажную волокиту). Пока вы верны курсу, вы можете получить практически все – Приборы, деньги, влияние, даже биомодификации – на сверхчеловеческом уровне. Если вы *не остаетесь* верным… что же, тем, кто осознает, что от них требует долг, достанется больше.

Технократия снабжает своих людей – и весьма хорошо, фактически – пока они остаются благодарными. Поэтому, Технократы-персонажи имеют доступ к некоторым Дополнениям, которых у других магов нет. Хоть некоторые из основных Дополнений, работают так же, как и

приведенные в основной книге правил **Мага**, в них есть несколько значительных различий.

Запросы, Привлечение и Одалживание Приборов

Если вы – один из немногих избранных, то Союз становится рогом изобилия. Хоть отдельные агенты обладают очень немногими собственными Приборами, они могут получить предметы, за обладание которыми большая часть магов отдаст правый глаз. Фокус в том, чтобы нравиться своему Наблюдателю и поддерживать хорошие отношения с другими Конвенциями. Хороший агент может заказать особые предметы для себя или своей команды, и ожидать, что он их получит. Оперативник с хорошими связями может привлечь предметы, которые, обычно, принадлежат другим группам. А Технократ, который может «одолжить» Приборы других групп *и* получить передовые Приборы – просто счастливчик!

Назначенные и запрошенные Приборы выходят из особых лабораторий и Отделов Q каждой отдельной Конвенции: киборг Итерации Икс получает новое оружие, Человек в Черном получает Снаряжение для шпионажа, а Покоритель Бездн – новые Приборы для Физики Пространств. Чтобы получить это, подайте запрос Наблюдателю, ведите себя хорошо, и надейтесь, что получите нужное.

Привлечение – возможность Синдиката – следует тому же принципу, но не ограничивается границами Конвенций. В большинстве случаев, киборг может получить снаряжение Итерации Икс, но не Биоинженеров. Синдикат обходит это препятствие с помощью Отдела Бухгалтеров. Этот департамент составляет контракты между получателем и исполнителем, а затем передает инструменты нуждающимся в них агентам, или помещает на специальные склады, пока они не понадобятся. Отрицательная сторона этого варианта в том, что Отдел Особых Разработок – фронт Пентекса – имеет проверенное подключение к процессу запросов. Время от времени зараженное снаряжение попадает в руки невинных агентов.

И достаточно часто агент с действительно хорошими связями может обходить протоколы, и одалживать снаряжение у своих друзей в других Конвенциях. Это, конечно, нелегально, и может повлечь наказание для обеих сторон. Тем не менее, иногда это происходит – если агент работает на секретный проект (вроде Инвиктуса), он может получить нужное снаряжение от начальства.

Правила

Чтобы получить от начальства на некоторое время снаряжение, агент применяет Дополнение Запросы (смотрите ниже). Это Дополнение отражает отношения агента с его Наблюдателем и позволяет иметь определенное количество очков, которые он может использовать для «приобретения» нового оборудования.

В определенных границах, агент может получить любое количество обычного оборудования, которое ему нужно, включая обычное оружие, транспорт, средства связи, костюмы и лабораторное оборудование. Все, что ему нужно сделать – заполнить бланк запроса и ждать поставки. Но действительно большое, передовое или дорогое оборудование (военная техника, новейшие микрочипы, офисное пространство), равно как и большая часть гипертехнологических Приборов – уже другое дело. Большая часть Наблюдателей снабжают свои команды подобным снаряжением до начала миссии. Для получения дополнительного оборудования, агент должен пройти через канцелярию Союза. В зависимости от агента и его надобностей, игрок использует один из следующих вариантов:

- **Запрос.** О большинстве запросов заботится Наблюдатель. Если агент хочет чего-либо, что Наблюдатель (и Рассказчик) считает слишком необычным или передовым, игроку может понадобиться сделать бросок Запросов. В случае провала, агент не получает ничего, кроме хорошего выговора. При неудаче следует простой отказ. При удаче, он получает любое снаряжение, которое он «заслужил» своими

действиями. (Смотрите Дополнение Запросы для уточнения деталей).

- **Привлечение.** Для привлечения снаряжения, агенту надо или принадлежать Синдикату, или иметь в нем друзей. Уровень Запросов персонажа из Синдиката указывает, что он может получить. Для простоты примите, что сложность равна 7.
- **«Одалживание».** Персонаж, который хочет одолжить что-то, не проходя по обычным каналам, должен дружить с кем-то из нужной Конвенции (через Дополнения Союзники, Контакты, Ментор или Покровитель). Персонаж, вместе со своим другом, заполняют бланк запроса. Затем игрок делает бросок со сложностью 7 – или бросок Дополнения, или Социальный. Если бросок проваливается, один или оба «партнера» попадаются. При удаче, каждый успех считается, как очко в Дополнении Запросы. Если эта Черта уже есть, то каждое очко добавляется к ее текущему значению. В данном случае, агент может получить любое оборудование, которое может себе позволить.
- **«Вежливая просьба».** Естественно, существует множество способов попросить об услуге. Агент, который не хочет идти обычными путями (или не имеет Дополнения Запросы) может попробовать подлизаться к своему контакту или Наблюдателю. В данном случае, Социальный Атрибут + Способность отражает соблазнение или политический ход, а Социальный Атрибут + Дополнение (Союзники, Контакты, Ментор, Покровитель или Шпионы) отразит простой запрос. Учтите, что использовать Методики на коллегах считается *крайне* непристойным и очень сурово карается. Это не значит, что этого *не происходит*… это просто рискованно.
- **Воровство**. Союз с фанатической дотошностью ведет учет оборудования. Если у вас нет предсмертного желания, воровать снаряжение – очень плохая идея. Не делайте этого.

Запрошенное, привлеченное или одолженное снаряжение никоим образом агенту не принадлежит. Оно остается в

собственности Союза, и должно считаться «арендованным». За ним *будут* следить (даже если его неофициально одолжили), и если его не вернуть, то будет грандиознейший разнос.

Могут быть запрошены, привлечены или одолжены следующие Дополнения: Поддержка, Прибор, Влияние, Библиотека, Узел, Ресурсы и Шпионы. Все прочие подразумевают определенный уровень личного «владения». В игромеханическом смысле, эти Дополнения не прибавляются навсегда к имеющимся Дополнениям игрока, и снаряжение должно быть возвращено в конце миссии. Рассердите своего Наблюдателя, и вы потеряете имеющийся статус – а потеря статуса означает изменения в очках Дополнений. Но даже если вы ведете себя хорошо, запрашивать оборудование слишком часто или обращаться с ним слишком небрежно – плохая идея. Даже рог изобилия рано или поздно иссякает.

Пример

Агент Мартинес, отправленный на изучение предполагаемого культа суеверов, начинает миссию с обычным черным автомобилем, обычным шпионским снаряжением (лазерные микрофоны, мини-камеры, инфракрасная камера) и пистолетом – ничего необычного. Тем не менее, этого Мартинесу недостаточно. Он, также, запрашивает полудюймовую Видеодеку[19] с линзами Кирлиан (три очка Приборов) и пистолет Х-14А «Буря»[20] (еще шесть очков, то есть, ровным счетом девять), если те ИР начнут шалить.

Предположим, у Мартинеса два очка в Запросах. Его положение, на данный момент, хорошее. Если он решит использовать обычные каналы, то его игроку придется набрать в броске два успеха при сложности 7, чтобы получить нужные ему 10 очков. (Одного успеха, или пяти очков, достаточно не будет).

Если Мартинес захочет получить вместо Х-14А "Буря" Костюм-Невидимку[21](технология Итерации Икс), то ему придется его привлекать. Используя свои связи с Селлией З, подругой в Синдикате, он подает запрос. Селлия имеет не только нужные связи, но и лучшее значение Запросов – 4. Поскольку она – персонаж Рассказчика, он делает бросок четырех кубиков со сложностью 7. Тремя успехами позже, Мартинес получает то, что хочет.

Предположим, что у Мартинеса вообще отсутствует Дополнение Запросы, или он в плохих отношениях с Наблюдателем. В этом случае, ему придется очаровать Селлию, чтобы получить нужное снаряжение. Рассказчик хочет, чтобы игрок попотел, и просит его решить, что он делает, чтобы убедить Финансистку, что Мартинесу стоит помочь. Игрок описывает тяжелую судьбу персонажа, вкрапляя в нее элементы флирта. Затем он делает бросок Манипулирование + Хитрость против сложности 7. Он сработал хорошо – 4 успеха – потому агент Мартинес может получить Видеодеку, Линзы, Костюм-Невидимку *и* пистолет. Предположим, Селлия просто друг. Если бы она была Союзником (то есть, учитывалась в соответствующем Дополнении), пришлось бы делать

бросок Манипулирование + Союзники.

Мартинес проваливает миссию – его свидетельства «преступлений против реальности» больше похожи на дешевый порнографический фильм. (Проклятый Культ Экстаза!). Хуже того, снимая обряд, он сжег Видеодеку. Статус Мартинеса падает с «хорошего» до «плохого». Когда ему потребуется что-то в следующий раз, игроку придется побороться со сложностью 9. Удачи на следующей миссии, агент Мартинес! В будущем, будьте более избирательны в сборе доказательств…

Объединение Дополнений

Несколько рук сильнее одной. Небольшая группа Технократов, работающая вместе на постоянной основе – ячейка или Отряд – могут объединять ресурсы для создания фонда общих товаров или услуг. В большинстве случаев, Контроль поддерживает такие начинания, а определенные Конвенции, особенно Итерация Икс, предпочитает группы одиночкам.

В плане истории, Отряд соглашается сделать общими все снаряжение и влияние, которыми обладают его члены. В большинстве случаев, лидер группы запрашивает для группы побольше оборудования, а потом откладывает его для общего использования. В плане игромеханики:

- Игроки объединяют свои очки, предоставляемые для Дополнений, а потом используют их, чтобы приобрести Дополнения. Эти Черты отмечаются в листах всех персонажей, как «Общие Ресурсы», и могут быть использованы любым членом команды.
- Когда лидер группы приобретает новые Дополнения, шансы их получения зависят от отношений команды с начальством, а не действий какого-то отдельного агента. Если кто-то «одалживает» снаряжение, то бросок делает игрок персонажа.
- Если член команды уходит или умирает, то его очки Дополнений изымаются. Оставшиеся должны или

вложить больше очков, или потерять несколько очков в Дополнениях.

- Если команда хочет приобрети высокое значение Дополнения (смотрите «Уровень Дополнений выше пятого»), она может это сделать. Рассчитываются все очки, и Дополнение принадлежит команде. Естественно, Контроль *будет* следить за командой, приобретшей слишком большой источник сил. Рассказчик может захотеть ограничить верхний уровень восемью очками, даже для общих Дополнений.
- Отдельные персонажи могут захотеть сохранить несколько очков Дополнений исключительно для себя. В таком случае, игроки просто приобретают свои собственные Дополнения и отмечают их в обычном месте листа персонажа. Эти вещи и связи *не являются* частью общего фонда. Каждому персонажу стоит сохранить хотя бы одно очко для Дополнения Гений; как нам всем известно, проницательность – дело личное.

Одним Отрядом могут объединены следующие Дополнения: Союзники, Поддержка, Прибор, Влияние, Лаборатория, Ментор, Узел, Покровитель, Ресурсы и Запросы. Другие Дополнения слишком личны, чтобы их можно было объединить. Хоть они и могут принадлежать определенной крепости, Технократы игроков *не могут* основывать собственные Конструкты. Подобный индивидуализм очень невзаимен, и Контроль никогда это не санкционирует.

Утрата ресурсов

То, что было дано, может быть и отобрано. Если агент или Отряд совершает серьезное нарушение протоколов (вроде измены или опрометчивого убийства), Контроль может вмешаться и арестовать его (или их) ресурсы. В данном случае, Рассказчик просто отнимает очки Дополнений – или после «суда», или без него. Вообще, большая часть Дополнений принадлежит Союзу, а не агентам. Умные оперативники будут вести себя хорошо.

По приказу Контроля могут быть арестованы следующие Дополнения: Союзники, Поддержка, Прибор, Влияние, Лаборатория, Ментор, Узел, Покровитель, Ресурсы, Улучшения (ох!), Секретное Оружие и Запросы. В зависимости от того, чем эти Дополнения являются, они могут быть изъяты (как деньги или снаряжение), или нейтрализованы (как контакты или друзья) – иногда навсегда.

Если Симпозиум решит арестовать ваши ресурсы, вы можете попробовать оправдаться. В игромеханическом плане, этот период становится историей, в которой вы и ваши друзья должны доказать свою невиновность, обвинить кого-то другого или выбраться из проблем при помощи взяток. Конечно, таким образом вы можете закопаться в могилу еще глубже, но чего стоит жизнь без толики риска?

Измененные Дополнения

Не будет секретом, что Союз ведет дела иначе, чем его враги. Все «маги» могут играть в одной большой песочнице (в теории, конечно), но Технократы отказываются видеть мир через призму устаревшего мистицизма или контрпрогрессивных традиций. Суеверы используют слова, вроде «аватар», «часовня» и «фамильяр». Как Технократ, вы отвергаете подобную терминологию, и рассматриваете лежащие за ними идеи несколько иначе. Определенные Дополнения – Союзники, Влияние, Библиотека, Ментор и Ресурсы – одинаковы, будь вы хоть Технократ, хоть суевер. Другие, в свою очередь, достаточно отличны (по крайней мере, *кажутся* таковыми), чтобы описывать их терминами Союза.

Маскировка (Сокрытие)

Многие Технократы прячутся «на ровном месте», используя психологические трюки, небольшие обманы и тому подобное. Другие агенты (особенно шпионы НМП, киборги Итерации Икс и полевые оперативники Синдиката) используют «маскировочные приборы», которые, буквально, подавляют свет, звук и мозговую деятельность в небольшом

радиусе вокруг агента. (Смотрите «Биотехнологии» в Главе 8). Но некоторые агенты просто имеют «талант исчезать» - хоть они, фактически, и не становятся невидимыми, следить за ними очень сложно. Тайный Агент Джон Отвага – один из таких агентов, но не единственный.

Дополнение Маскировка может быть оформлено либо как талант сбивания со следа, либо как имплант, либо загадочная (и тревожная) способность, которая отрицает определенные законы физики. Для Союза этот талант – загадка… которую он очень хотел бы решить. Но до того момента он просто дает этим талантам хорошую работу и особенно пристально следит за агентами, его демонстрирующими – насколько за такими людьми вообще *возможно* проследить.

Компаньон (Companion) (Фамильяр)

Даже Технократу может стать одиноко, особенно если он проводит много времени вдали от масс. Они, в разреженной атмосфере Конструктов Горизонта, отдаленных лабораториях и Бездналетах, часто заводят себе спутников, которые сопровождают их на их работе. Весьма и весьма часто это достаточно странные существа – хоть они и кажутся великолепными нормальными образцами своего вида, любой наблюдательный человек может заметить, что они – нечто большее, чем кажутся…

Это Дополнение редко во всех Конвенциях – в нем слишком силен привкус средневекового колдовства. Но те Технократы, что имеют Компаньонов, очень им доверяют. Новое, молодое поколение Технократов, как кажется, несколько более склонно заводить Компаньонов, чем старшие. Эти Компаньоны часто выглядят, как домашние животные или существа из приведенного ниже списка:

- **Итерация Икс**. Роботы, искусственные интеллекты, разумное оружие, инфозвери и боевые проги (смотрите **Digital Web 2.0**).
- **НМП**. Искусственные интеллекты, разумные животные (бойцовые собаки, домашние животные),

- **Биоинженеры**. Биоконструкты (люди, животные и прочие), созданные генной инженерией животные, «обычные» животные с необычными способностями.
- **Синдикат**. Домашние животные, бойцовые животные, гуманоидные конструкты (обычно, очень привлекательные и эффективные).
- **Покорители Бездн**. Инопланетные существа (то есть, материализовавшиеся духи, смотрите фильм *Затерянные в Космосе*), созданные генной инженерией животные, инфозвери, роботы, ЛЕРМУ и другие биоконструкты.

В плане игромеханики это Дополнение работает точно так же, как Дополнение Фамильяр, но с некоторыми исключениями:

- Технократ не проводит «церемонию установления уз». Он, преимущественно, создает Компаньона с помощью биотехнологий или гипертехнологий, внедряет толику свободной воли и интеллекта, и начинает его любить. Со временем, это создание привязывается к Технократу… часто становясь больше, чем просто «маленьким любимчиком». Покорители Бездн часто связываются с существами «оттуда». Это нарушает законы Технократии, но в Глубоком Космосе Наблюдатели смотрят на это сквозь пальцы, если не причиняется никаких проблем.
- Компаньон не питается, *непосредственно*, Сосудом или первичной Энергией, но он повсюду следует за Технократом, требуя внимания и благосклонности. Многие эти благосклонности включают странные диеты (высокоэнергетическую еду, инопланетные растения) и близкий личный контакт (секс, любовь, объединение разумов и так далее) – которые включают в себя Первичную Энергию, необходимую Компаньону. По какой-то странной причине все Компаньоны, даже животные и механические (но не ИИ), любят Эрг-Колу.

Естественно, вы ответственны за все, что делает ваш Компаньон – важный вопрос для агентов, работающих с чувствительными материалами. Обиженный Компаньон может сделать жизнь агента очень сложной – эти создания, как кажется, знают все виды секретных данных, и Союз не настолько толерантен к подобным преступлениям, насколько толерантными могут быть Традиции…

(**Уточнение**. Это Дополнение описывает действительно особых, личных спутников. Многие оперативники имеют союзников (роботов, сверхумных собак, поедающие плоть ковры, милых-но-глупых спутников и так далее), которые не имеют особых «талантов», которыми обладают Компаньоны. Для них нужно использовать Дополнение Союзники).

Конструкт (Construct) (Часовня)

Дом, где можно повесить шляпу… и зеркальные очки.

Технократы называют эти места силы Конструктами, а не Часовнями. Среди молодых Технократов даже термин

«Конструкт», кажется, впал в немилость, потому что его легко перепутать с названием существ, созданных биотехнологиями Итерации Икс и Биоинженеров. Вместо этого, они склонны использовать термин *штаб*, или специфические термины Конвенций, вроде:

- **Итерация Икс**: Арсеналы, офисы, передовые посты, Конструкты.
- **НМП**: Офисы, башни, Коллективы Горизонта, Убежища.
- **Биоинженеры**: Лаборатории, исследовательские комплексы.
- **Синдикат**: Офисы, Укрытия, пристанища, квартиры.
- **Покорители Бездн**: Передовые посты, станции, Безднолеты, корабли-матки.

Агенты, приписанные к Конструкту (таковых большинство), подвержены ограничениям, схожим с теми, которым следуют маги в Часовнях: они начинают в самом низу «корпоративной лестницы» и прокладывают себе путь наверх. Также, они имеют определенный доступ к ресурсам Конструкта. Но в обмен они становятся целями атак врагов, и, кроме того, они должны исполнять обязанности и работы, чтобы Конструкт жил.

Судьба

Хоть Союз употребляет для «судьбы» то же название, что и его враги-суеверы, он описывает его в научных терминах, а не квази-мистических. Для Технократа Судьба отражает сверхвысокую вероятность, статистическую возможность, что вы сделаете что-то важное и полезное. (Технократы с этим Дополнением проводят многие часы в расчетах темпорального анализа, пытаясь узнать, каковой их «судьба» может быть). Некоторые ученые сравнивают ее с философией «явного предначертания», популярной в Америке 19 века: вам каким-то образом известно, что вам предначертано творить великие дела.

Во всеобщем менталитете Союза что-то, настолько индивидуалистичное, как Судьба может быть сочтено эгоистичным. В конце концов, подразумевается, что целое больше составляющих его частей. Но с учетом того,

насколько вдохновляющими могут быть эти части (посмотрите на Тихоида, Риваллона де Корби, королеву Викторию и даже мифического короля Артура), герои могут быть полезны с точки зрения морали. Случайная знаменитость высвечивает идеал Технократии. До тех пор, пока они помнят свое место в этом общем целом, «судьба» даже поощряется.

Конечно, судьба не всегда связана с героизмом. Агенту с этим Дополнением может быть назначено судьбой предать Союз – как это было со многими Сынами Эфира и Адептами Виртуальности – или нарушить правила так, что это и привнесет в Союз много перемен, но и до основания снесет все нормы и правила. Как всегда, каковой будет Судьба персонажа и к чему она приведет – зависит от Рассказчика.

Новая порода Технократов часто демонстрирует таланты, которые могут заставить устыдиться даже магов. Что лучше всего, они добиваются этого, будучи частью группы (в конце концов, *каждый* может быть крутым, когда он сам по себе). Таким образом, Судьба полностью подходит Технократу-персонажу. Вы – мужчины и женщины, которые вдохнут в Конвенции новую жизнь, ведя их к новым высотам и триумфу в Войне Восхождения.

Прибор (Device) (Талисман)

Союз бдительно следит за своими ресурсами. Приборы Технократии жизненно необходимы в ведении войны, но их, как и прочих роскошеств, недостаточно, чтобы раздавать всем. Отдел Q и Исследование и Применение аккуратно хранят свои произведения гипертехнологий. Несмотря на это, многие агенты имеют одну-две собственные игрушки, которые хранят у себя. Далеко *не все* возвращается в арсеналы, а подарки, изобретения и списанное снаряжение часто принадлежит отельным личностям, а не группам.

За исключением особенностей, указанных в разделе «Приборы» Главы 8, это Дополнение работает так же, как Дополнение Талисман из основной книги правил **Мага**. При наличии этого Дополнения, предмет принадлежит агенту, а не его Конвенции. Это не значит, что никто его у вас не

может отобрать – вам просто не нужно возвращать его после миссии или подавать заявку Наблюдателю, чтобы получить его.

В некоторых предыдущих дополнениях, это Дополнение отражало отношения агента с Отделом Q и его возможности при подаче запросов на гипертехнологии. Это правило было изменено, чтобы позволить персонажам иметь собственное снаряжение, а Отрядам – объединять ресурсы. Смотрите «Новые Дополнения: Запросы и Секретное Оружие», чтобы получить новые замены старого правила.

Гений (Genius) (Аватар)

Хоть суеверы и называют внутреннее великолепие, направляющее их, «аватаром» (духом воплощенного божества), Технократы знают лучше. Они понимают истинную природу этой движущей силы, и называют ее Гением. Термин «аватар» не только несет суеверный смысл, но и указывает на то, что человек является лишь вместилищем некоего большего духовного существа. «Гений», своим указанием на высокий интеллект, вдохновение, открытия и Просвещенную направленность, описывает истинную природу этой внутренней искры гораздо лучше, чем это когда-либо мог термин суеверов.

Каждый Технократ обладает толикой Гения. Это то, что позволяет ему понимать те огромные силы, которыми он командует. Но у этого вдохновения есть своя цена – когда человек широко распахивает двери восприятию и возможностям, он рискует сойти с ума. Это те же угрозы, от которых страдают другие «маги» - иллюзии, несомые их величием и устаревшими мифами, а также опрометчивость, рожденная возможностями. Хорошо, что вы более развиты, чем они! Вы знаете лучше, и вы можете управлять силами, которые дарует вам ваш Гений.

В то время, как суеверы пребывают в личных преисподнях, Технократ может сфокусировать свой интеллект и превзойти те странные видения, что иногда сопровождают Просвещенность (смотрите «Эйдолоны Гения» выше). Тяжелой работой и тренировками вы

научились фокусировать свою интеллектуальную энергию медитациями, обучением, физическими тренировками и экспериментами в лабораториях. Это известно, как «очистка разума», преимущественно потому, что удаляет неестественные позывы. Любой агент, начавший сомневаться в своем стиле жизни, должен немедленно подать в ближайшую лабораторию запрос на предоставление тяжелой работы и обучения.

Но преимущества фокусировки идут дальше этого. Настроившись на свою работу, вы можете восстановить Первичный Элемент (или «Квинтэссенцию»), утерянный в течение обычных дневных забот. Толикой медитации, обучения и дисциплины в правильном окружении вы можете восстановить энергию, потраченную на важные вещи. Когда вам нужна дополнительная подпитка – часто называемая «пинок» - Первичный Элемент уже при вас, и ждет, чтобы его использовали.

Конечно, при этой работе вас никто и ничто не должно отвлекать. Некоторые Технократы для очищения разума практикуют сомнительную йогу, а другие учатся, делают упражнения или посвящают себя работе с изолированными механизмами и закрываются от мира. Естественно, Технократия предоставляет «центры отдыха», где доступно все вышеперечисленное – гимнастические залы, лаборатории, изолированные комнаты, банки данных и библиотеки. Полные высокоэнергетическими закусками и напитками (вроде Эрг-Колы), услужливыми помощниками и уединенными местами, эти центры помогают вам восстановить внутреннюю энергию и очищают разум от иллюзий.

В игромеханическом плане, это Дополнение работает точно так же, как Дополнение Аватар. Но персонаж, в свою очередь, видит его с совсем иной точки зрения. Говоря об «аватарах», он предпочитает использовать термин «Гений». Наблюдая их с помощью различных Приборов и Методик, он просто видит варианты архетипов, обработанные магом, который «носит» их… или замечает чужеродные существа, которые захватили этих несчастных и теперь ведут их к

погибели. Ни один Технократ не позволит себе роскоши этого падения! Для него, Гений исходит изнутри.

Суперзубрежка (Hypercram) (Греза)

Кто сказал, что учиться скучно? Суперзубрежка – технократский вариант Грезы. Как и это Дополнение, Суперзубрежка дает возможность временно получить информацию, которой у персонажа пока нет. В Суперзубрежке трансы и медитации заменяются обучением, анализом данных и сравнительной статистикой. Молодые Технократы называют этот процесс «штурмом» или «вдалбливанием».

При Суперзубрежке агент получает сверхконцентрированную информацию по требующейся ему теме. Это обучение обычно проходит в определенной форме (через доступ в специализированные библиотеки, изучение банков данных Конвенций или изучением подходящих сайтов в Интернете), но иногда включает в себя гипнообучение, нанобанки данных или трансплантацию памяти. Некоторые Биоинженеры даже экспериментируют с методиками внедрения в тело РНК, в которой закодирована нужная агенту информация, давая ему доступ к данным через клеточные процессы. Это не идеально, но работает.

В плане игромеханики, Суперзубрежка дает Технократу доступ к той же информации, которую другие маги получают, используя Грезу. Соответственно, на агента налагаются те же ограничения. Но, как известно любому студенту-выпускнику, временная информация по теме – лучше, чем никакой.

«Квинтэссенция» и Медитация

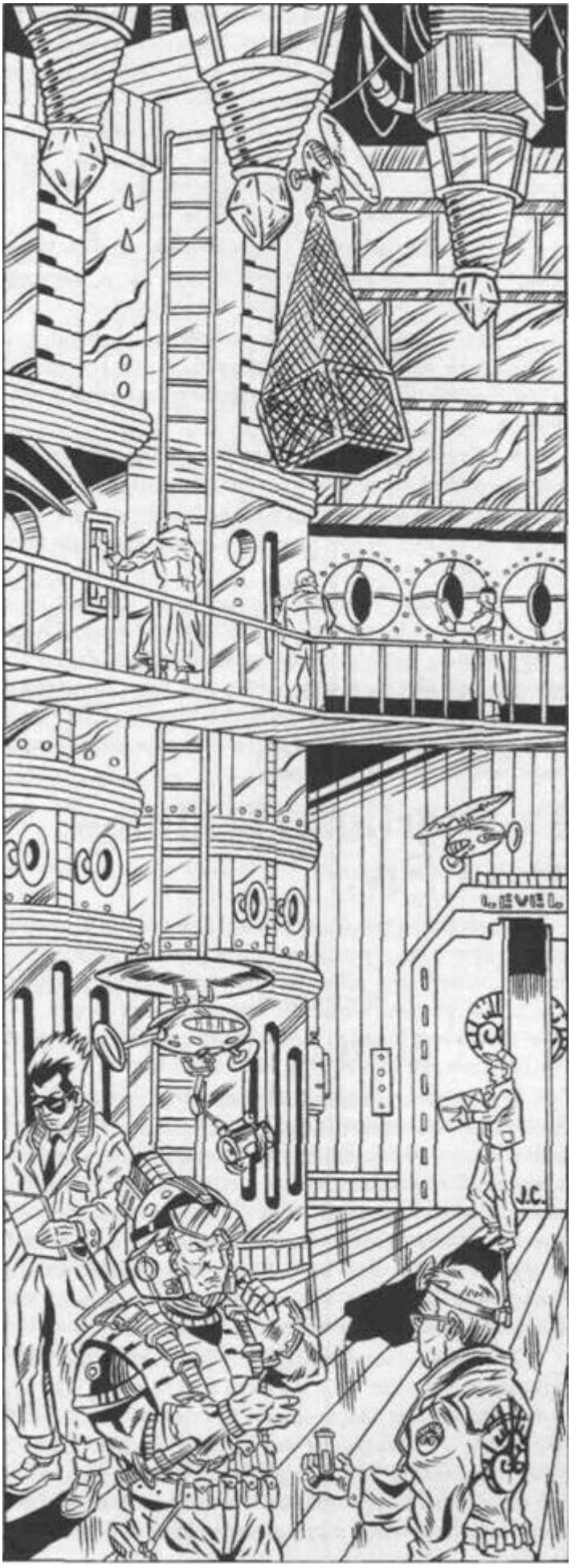
Слово «Квинтэссенция» - своего рода анахронизм, пережиток времен Ордена Разума. Дедалийцы пятнадцатого века медитировали в укрытиях и «Норах» - специальных местах, которые помогали им фокусироваться на своей тяге к прогрессу. Поскольку многие Дедалийцы практиковали псевдонауку алхимию, алхимическое название внутренней энергии – «Пятая Энергия» - так и прижилось.

В наши дни Технократы предпочитают слову «Квинтэссенция» термин «Первичная Энергия». Сама по себе сила – та же. Она течет сквозь все, питаемая метафизическими энергетическими потоками бытия. Само появление вселенной ясно видно Первичном Элементе, который танцует в вибрациях особого резонанса самого космоса. Когда оперативник фокусируется и обращается к своему Гению, он стимулирует поток этой энергии. Фокус открывает врата между внутренней энергией и внешней, позволяя Технократу зачерпнуть из окружающего его источника. Поэтому, некоторые места были построены так, чтобы получить преимущества от течений Первичной Энергии. Эти места – отличные «энергетические станции» для уставшего Технократа.

Несмотря на лежащие в суеверии корни, Первичный Элемент – научный феномен. Энергетический выброс, который следует за фокусированием, или «толчок» может быть измерен и задокументирован. Даже сейчас агенты подбирают подходящую обстановку и придерживаются интеллектуальной чистоты, подобно древним Дедалийцам. Практика та же самая, изменилось только название.

Лаборатория (Laboratory) (Святилище)

Каждому нужно место для работы. В специально подготовленных лабораториях, оружейных, залах заседаний и исследовательских отделениях Союза Технократ может сконцентрироваться на особых проектах. Как Дополнение, «Лаборатория» описывает множество вариантов помещений. Одни агенты обладают огромными библиотеками, гимнастическими залами, личными лабораториями или мастерскими, полными странных приборов. Другие же обитают в общих зонах, где ресурсы объединяются между агентами с подходящим уровнем допуска.



В игромеханическом плане, эта черта работает как Дополнение Святилище, но с некоторыми особенностями:

- Лаборатории Союза оборудованы магической защитой. Все Методики, которые вписываются

в мировоззрение Технократии, считаются естественными. Традиционные «мистические» магические стили (Вуду, шаманизм, герметически ритуалы и так далее) в них всегда вульгарны, равно как и странные творения Сынов Эфира. Но Адептам Виртуальности достаточно известно о протоколах Технократии, чтобы обойти эти защиты – практически все их «заклинания» в Лабораториях будут естественны.

- Комбинация связанных компьютером неверных указателей, установок силовых полей и камуфляжа обеспечивает «маскировочный эффект», скрывающий существование Лаборатории.
- Уровень Барьера в Лаборатории Технократии всегда равнее 9, даже для Методик Физики Пространств. Эти Методики просто считаются естественными, а не вульгарными.
- Лаборатория, устроенная в Конструкте, принадлежит Союзу. Она может быть поделена с кем-то, наблюдаться, изучаться тайно и закрываться без предупреждения. «Маскировочный эффект» не влияет на Контроль – ваше начальство всегда знает, где их Лаборатории!
- Богатый и влиятельный оперативник (или Отряд) может основать Лабораторию вне Конструкта. Но это может быть сочтено эгоистичным. Если вы хотите, чтобы ваша Лаборатория была в безопасности, то хорошей идеей могут оказаться взятки и услуги. В личных Лабораториях «маскировочный эффект» защищает от всех вторжений, даже Технократии. Это то, что можно сказать об уединенности.

Уровень Дополнений выше пятого

Когда на вашей стороне ресурсы всей Технократии, логично, что у вас может быть больше друзей, денег и влияния, чем дозволяется иметь любому смертному. Хоть верхние уровни богатств и мощи кажутся больше всего подходящими денежным людям Синдиката, многие Технократы могут получить не менее обширные ресурсы.

В плане игромеханики, определенные Дополнении могут быть повышены сверх 5, позволяя персонажу иметь больше

поддержки или снаряжения, чем другим агентам или магам. Определенные Дополнения – Маскировка, Компаньон, Судьба, Гений, Суперзубрежка, Лаборатория, Ментор, Покровитель и Секретное Оружие – не могут иметь больше пяти очков. Если вы получаете больше пяти очко в Дополнении, просто используйте строку ниже, или укажите уровень числом рядом с названием Дополнения.

Приведенные здесь списки описывают высшие уровни определенных Дополнений. Первые пять очков в каждой Черте описаны в основной книге правил **Мага**. Помните, что Дополнения не «бесплатны» - они требуют поддержания. Персонаж с обширным Влиянием, например, будет вынужден проводить много времени в путешествиях, поддерживая каждый из своих контактов свежим. Рассказчики могут свободно ограничивать уровень любого Дополнения – высшие уровни могут быть слишком сильны для некоторых хроник. Мы рекомендуем не позволять ни одному игроку брать уровень Дополнений выше 8 в каком бы то ни было случае. Немногие люди в мире обладают влиянием такого рода.

Союзники

Агент Технократии может собрать вокруг себя большую компанию. Большая часть этих ребят становится «поддержкой» или «товарищами», но другие становятся друзьями. В зависимости о того, кто вы и к какой группе принадлежите, этими друзьями могут быть конструкты, HIT, криминальные боссы, миллионеры, сенаторы, созданные генной инженерией животные, инопланетные существа, наемники, уличные бандиты, репортеры, бухгалтера, адвокаты или небольшие армии кого угодно из них. Естественно, чем больше объем, тем менее верным становится каждый отдельный человек. Дружба слишком тонка, чтобы ее можно было сильно растягивать…

••••• • Шесть Союзников средней мощи, множество «меньших» помощников, или трое действительно опасных.

••••• •• Семь Союзников, небольшая банда или несколько сильных сверхъестественных существ.

••••• ••• Восемь Союзников, небольшая армия последователей или крупный Отряд верных Технократов.

••••• •••• Девять отдельных Союзников, частная армия или несколько верных Отрядов Технократии.

••••• ••••• Десять могущественных Союзников, несколько сотен последователей либо различные маги или другие существа.

Влияние

Некоторые люди известны всему миру. Другие, не настолько известные, держат в своих руках правительственных чиновников, глав СМИ, лидеров активистов и армейских командиров. На данном уровне Дополнения, вы можете вмешиваться в мировые дела с помощью хорошего плана и удачного броска Манипулирование + Влияние. Сложность зависит от задачи и предпринятых действий. Сбросить недавно избранное правительство – сложность 6. Покушение на жизнь Владимира Путина – сложность 10 (как минимум). Проваленный бросок полностью разбивает планы персонажа. Он может стоить очка Влияния, а также запустить другие элементы истории, вроде преследований или облавы.

••••• • Влияние на одну страну.

••••• •• Влияние на две или три связанных страны.

••••• ••• Влияние по всему континенту.

••••• •••• Влияние в определенном регионе (Первый Мир, Третий Мир и так далее).

••••• ••••• Влияние на весь мир.

Библиотека

Могущественные личности могут обращаться к государственным архивам, частным библиотекам, компьютерным сетям и оккультным источникам Исказителей

Реальности. Хоть большая часть библиотек и открыта для внешнего использования, персонаж с высоким значением Библиотеки получает привилегированное обслуживание в выбранном им архиве. Поскольку для одного человека достаточно сложно найти что-то в таких колоссальных залежах информации, это Дополнение предполагает, что вы можете позвать себе на помощь небольшую исследовательскую группу. Если коллекция уже принадлежит вам или вашей группе, вам понадобится место, чтобы ее хранить, и кто-то, чтобы за ней приглядывать.

••••• • Огромная частная коллекция.

••••• •• Крупная база данных, как в виде текстов, так и в цифровом формате.

••••• ••• Государственный архив.

••••• •••• Склад мировых знаний и мудрости.

••••• ••••• Несколько крупных архивов по всему миру.

Узел

Преимущество власти над миром – легко получить «Основы» в недвижимую собственность. Зачищая Узлы, Союз устраняет угрозы, а потом использует источник себе на пользу.

Конвенции редко передают источники Отрядам или отдельным личностям. Вместо этого они предпочитают строить на месте Узла большие штабы, фабрики, лаборатории и другие заведения – так проще перехватить энергию и защищать ее от отступников. Но иногда Отряд и получает доступ к Узлу, если предстоящая им миссия особенно важна. Конечно, должна быть заполнена стандартная форма, а уж взятки и доносы – и вовсе норма жизни…

Узлы Технократии принимают разные формы. Одни черпают из «магических источников» электроэнергию, а другие перерабатывают нефть, добытую в древних

захоронениях. Третьи работают с плазмой в донорских центрах, генерируют Первичную Энергию при помощи гигантских турбин или вытягивают чистую энергию из священных мест странных перевертышей. Материализованная Первичная Энергия – или «Сосуд», в память об алхимических теориях – становится едой, топливом, батареями, электрическими волнами и даже чистой водой.

Хоть Союз и стремится разрабатывать свои энергетические источники с как можно меньшим числом проблем, многие Узлы весьма Пугающи. Эффект Резонанса считается суеверием, никто не сомневается, что у некоторых Узлов оперативникам неспокойно. Зачищенные «дома с привидениями» все еще зловеще светятся по ночам, а на тихих местах древних сражений до сих пор раздается эхо воспоминаний о прежних войнах. Один комплекс Биоинженеров – странная Исследовательская Плантация №4 – выращивает Сосуд в виде растений, называемых Калти, а ужасающий Конструкт МЕСНА добывает Сосуд из рабов, держащихся там за преступления против реальности. В конце концов, идет война, и трофеи достаются победителям. Те Узлы, которые Конвенции не могут контролировать, обычно уничтожаются.

В плане игромеханики, это Дополнение действует одинаково как для Технократов, так и для мистиков. Действительно могущественный агент или Отряд может захватить Узел необычной силы, получая эффективное значение Дополнения выше пяти. Такие Узлы могут производить больше чистой энергии или Сосуда, чем обычно.

••••• • Шесть единиц Квинтэссенции в неделю.

••••• •• Восемь единиц Квинтэссенции в неделю.

••••• ••• Десять единиц Квинтэссенции в неделю.

••••• •••• Пятнадцать единиц Квинтэссенции в неделю.

••••• ••••• Двадцать единиц Квинтэссенции в неделю.

Ресурсы

Деньги, деньги, деньги. У Технократии есть все деньги, которые она может пожелать, и хоть одни группы (вроде Итерации Икс) воздерживаются от богатства, другие (особенно Методологии Синдиката) наслаждаются им. С таким банком у вас и ваших товарищей деньги будут всегда. В общих Ресурсах деньги принадлежат группе (и, в целом, Союзу). Личный вариант Дополнения отражает ваше собственное богатство. И если вы банкир, бизнесмен, гангстер или знаменитость, это богатство может быть весьма впечатляющим.

Эта Черта отражает непосредственные, ликвидные активы. Обращение их в наличные не всегда происходит быстро, и может занять недели. Это Дополнение подразумевает и «денежное пособие», и поэтому если Контроль не заморозит ваши счета или изымет ваши активы (всегда возможно), эти активы принадлежат вам. Учтите, что неожиданные повороты судьбы могут уничтожить это Дополнение. Рассказчикам стоит помнить, что чем вы богаче, тем выше ваш стандарт жизни и тем больше внимания вы привлекаете.

Высшие пределы богатства достигают уровней международных финансов. Технократ, который хочет заполучить одну-две индустрии может играть на бирже, менять тенденции, приобретая контрольные пакеты или сокрушая компании. Бросок Манипулирование + Влияние может изменить рынок в вашу пользу (смотрите «Влияние»), а провал может разрушить как ваши планы, так и местную экономику. Кстати говоря, Синдикат не одобряет безрассудную игру на рынке. Персонаж, который допускает слишком много ошибок, может обнаружить, что вся его удача рассеялась под одним ударом «неудачи».

••••• • Мультимиллионер. У вас есть все, что захотите.

••••• •• Добро пожаловать в клуб миллиардеров. Теперь вы можете влиять на целую индустрию или компанию.

••••• ••• Вы можете контролировать две мировых индустрии.

••••• •••• Вы имеете доступ к нескольким международным индустриям.

••••• ••••• Ваш кошелек – весь мир.

Новые Дополнения

Если отбросить высокие идеалы, гипертехнологии и Просвещенность, то Технократия станет огромным тайным правительством. У нее есть свои арсеналы, армии, экономика, индустрии, разведывательные агентства и чиновнический аппарат. Со стоящими за ним обширными ресурсами, Технократ имеет доступ к таким вещам, о которых его враги-суеверы могут только мечтать. За определенными исключениями, нижеприведенные Черты доступны только активным членам Технократии. Агенты-изгои лишаются этих возможностей (кроме Улучшений), а чужаки не могут получить их вовсе. У членства есть свои привилегии!

Поддержка (Backup)

Девон взвыл, когда пуля прошила его плечо. Он быстро присел за лимузин, зажимая рану одной рукой, в то время, как другая слабо сжимала пистолет. «Нам нужна помощь! Вызывай полицейских!».

«Копы не прибудут сюда вовремя», отметила Ирен. «Но я знаю местный Конструкт, и попрошу помощи у его киборгизированных агентов. Я проводила там кое-какое обслуживание там на прошлой неделе. Они мне задолжали».

Девон сполз за машину пониже. Киборги обычно достаточно приметны, но если у них будет обычное оружие Итерации Икс, бой закончится весьма быстро.

Когда вы работаете на Технократию, другие люди работают на вас. Когда все рушится в ад, вам на помощь приходит команда непросвещенных агентов. (Чтобы понять, как работает это Дополнение, посмотрите кульминацию любого фильма о Джеймсе Бонде). В каждой Конвенции этих

бойцов называют по-разному – сторонниками, поставщиками, студентами, десантниками или товарищами. Они наиболее важные агенты в крестовых походах Технократии… и наиболее расходуемые. В честь их вклада многие агенты обращаются к ним, как к членам семьи, называя их братьями, сестрами или племянниками. Менее изящные агенты называют их пушечным мясом и пролами.

Это Дополнение дает группу оперативников низкого уровня, которых ваш Отряд имеет в своем распоряжении. В отличие от Союзников, этот персонал, преимущественно, безымянен, безлик и расходуем. В отличие от Шпионов, у них нет особых связей, хотя они и могут собрать вам кое-какую хорошую информацию. Хоть Просвещенные Технократы могут и иногда вовлекают этих агентов в обсуждения, товарищеские и иные случайные дела, они чувствуют, что эти люди являются их подчиненными. Наблюдатели с кажущимися случайными интервалами перемещают команды Поддержки… особенно если Просвещенный оперативник устанавливает с пролом личные отношения. Хоть это и кажется жестоким, но эти люди – лишь инструменты в руках высшего командования Технократии.

Обычно, «Поддержкой» называют появляющиеся в последнюю минуту боевые Отряды. Если оперативник в опасности, команда вооруженных сторонников может обеспечить ему достаточную помощь, чтобы тот мог завершить свою миссию. Но это Дополнение относится и к другим командам поддержки – лабораторным работникам, персоналу СМИ, вторым пилотам, водителям, офисным работникам, посыльным, личным слугам и даже проституткам. Пока оперативник занимается важными вещами, персонал Поддержки исполняет рутинные задачи – от передачи информации до уборки трупов.

Вид Поддержки зависит от Конвенции (и иногда даже Методологии), к которой принадлежит запрашивающий ее агент или Отряд. Люди в Черном могут вызвать шпионов, бандитов или репортеров, но им будет сложно вызвать Товарищей Итерации Икс или конструктов Биоинженеров,

если они не работают с членами этих Конвенций. Обычно, агент или команда объединяют значения Поддержки перед каждой миссией, и определяют, какого рода помощь им может понадобиться:

- **Все**. Студенты, водители, секретари, курьеры, лабораторные работники, политические активисты, врачи скорой помощи, простые бандиты.
- **Итерация Икс**. Работники физического труда, инженеры, киборги-«временщики», механики, солдаты.
- **НМП.** Непросвещенные конструкты, полицейские и следователи, коммандос, репортеры, проститутки, уборщики.
- **Биоинженеры.** Простые клоны, члены банд, врачи, биоконструкты, слегка Улучшенные люди (считаются, как «временщики»).
- **Синдикат.** Личные помощники, мальчики на побегушках, проститутки, члены банд, подхалимы из корпораций, специалисты по избавлению от трупов.
- **Покорители Бездн.** Космодесантники, пилоты, техники, любители НФ.

Те, кто недооценивает важности студентов, секретарей или учителей, должны помнить, что митинги молодежи, пропавшие документы и грубые интеллектуалы производят гораздо более продолжительные перемены, чем вооруженная толпа… и несут гораздо меньше риска.

Некоторые Отряды рассчитывают и на работников – помощников с необычными навыками. В плане игромеханики, эти младшие агенты могут оказаться опытными наемниками, специалистами по информации, детективами или техниками с выдающимися Навыками (4 и 5 в определенных параметрах) или ресурсами (смотрите «Выдающиеся Граждане»). Фактически, эти «временщики» становятся вашими Союзниками на одно задание. Поддержка такого рода стоит в два раза дороже обычного – может они и временщики, да в своем деле чертовски хороши.

В целом, Отряд начинает с командой Поддержки, состоящей из трех человек. У отдельных агентов нет «базового значения» в этой Черте – ее надо приобретать или в начале, или зарабатывать за успешную работу. Если ваши «пролы» имеют тенденцию погибать страшной смертью, вы можете потерять это Дополнение на некоторое время… или навсегда. Погибшие случайно выводятся из вашего Отряда и, скорее всего, заменены не будут. Это Дополнение не может быть повышено за очки опыта – как только начинается хроника, только Рассказчик может дать вам больше Поддержки. В конце концов, если вам постоянно требуется помощь, вы, должно быть, не стоите забот по её обеспечению.

• Два простых сторонника.

•• Четыре простых сторонника или два опытных «временщика».

••• Шесть сторонников.

•••• Восемь сторонников или четыре «временщика».

••••• Десять сторонников.

••••• • 12 сторонников или шесть «временщиков».

••••• •• 14 сторонников.

••••• ••• 16 сторонников или восемь «временщиков».

••••• •••• 18 сторонников.

••••• ••••• 20 сторонников или десять «временщиков».

Улучшения (Enhancement)

Ирен вынула штекер из небольшого разъема под своим ухом. «Я закончила изучение данных. Она поддерживает нашу гипотезу, что Исказители участвуют в контрабанде, в том числе специализированного оружия и ядов».

Девон кивнул и с тревогой понаблюдал, как шнур ее наладонного компьютера скользнул, сматываясь, в свое гнездо. Ирен надвинула кусочек фальшивой кожи на разъем, восстанавливая свою практически человеческую внешность. Что-то в ней его всегда нервировало. Он, мельком, подумал, сколько ее плоти было заменено на металл и пластик под искусственной кожей.

Некоторые агенты являются большим, чем просто людьми. Улучшенные оперативники или были созданы в лабораториях при помощи генной инженерии, через клонирование других Технократов, или экипированы кибертехнологиями. С этим Дополнением, вы становитесь одним из них. Эта Черта предоставляет вам на выбор два варианта:

- У вас, как киборга, в тело внедрен ряд биомеханических Приборов – биомеханическая броня, примиевые кости, плазменные пушки или инфракрасные сканеры. (Смотрите «Биотехнологии» и «Биомодификации» в Главе 8). Значение Дополнения позволяет вам обладать определенным объемом кибертехнологических или биомеханических Улучшений, за счет получения постоянных очков Парадокса.
- Как человек, созданный генной инженерией, вы обладаете определенными физическими усилениями, которые делают вас сильнее, быстрее, выносливее, умнее, красивее и восприимчивее обычного представителя *Homo Sapiens*. Значение Дополнения позволяет вам поднять уровень определенных Атрибутов выше их обычных максимумов, за счет получения постоянных генетических Недостатков.

Эти два варианта совмещать нельзя. Эксперименты в этом направлении приводили к катастрофическим результатам. У каждого варианта есть свои правила и ограничения:

- **Кибертехнологии.** Встроенные в ваше тело Приборы превращают вас в ходячий магнит для Парадокса. Они могут быть заметны со стороны, а могут быть и не заметны, но модификации гарантируют, что когда вы используете свои силы, вселенная реагирует. В плане игромеханики, это означает, что очки Парадокса добавляются в ваш кружок Парадокса. Неважно, насколько серьезной может оказаться отдача, эти очки никуда не деваются, если импланты не убрать. Любой полученный вами дополнительный Парадокс добавляется к этим постоянным очкам… что может привести к еще более сильным отдачам, если дела пойдут плохо.

  Чем бы они ни были – от наномашин до механических суставов – киберимпланты являются машинами, внедренными в ваше тело. Если Контроль пожелает преподать вам урок, эти механизмы могут быть изъяты,

калеча или убивая вас в процессе. Являясь ходячим капиталовложением, вы будете находиться под еще более тщательным наблюдением, чем другие агенты Технократии. Если вы дезертируете, то ваше возвращение станет приоритетом. На эти машины могут нацелиться и маги-исказители. Представьте себе киборга, атакованного Адептом Виртуальности – не самое приятное зрелище. (Смотрите «Биотехнологии»).

Однажды установленные, механические киберимпланты не могут быть усилены дополнительными Методиками или магией – после установки, вы не можете сделать вашу плазменную пушку еще мощнее при помощи дополнительной Методики Сил. Но если волшебник-противник применит против вас основанные на Жизни заклинания, то вашим имплантам может настать конец. Многие задиристые киборги были уничтожены ведьмами, которые заставляли их тела отторгать машины! Если обращаться к игромеханике, боевые заклинания Жизни наносят два дополнительных уровня тяжелых ранений, если перебарывают вашу контрмагию. Чтобы избавиться от этой уязвимости, многие киборги снабжены Примиевой Защитой (снова смотрите «Биотехнологии»). Но если ведьма пробьется сквозь вашу защиту, то вам конец!

Биомодификации – генетические мутации, вроде жабр и когтей – считаются киберимплантами, даже если они приданы генной инженерией, а не биомеханикой. В отличие от имплантов, биомодификации не изымаются (хотя агент-садист может их вырезать), и не могут быть насильно извлечены из вашего тела, как кибермодификации. То есть, разрушительное воздействие магии Жизни на них не распространяется. Но постоянный Парадокс все же дается. Как и другие созданные генной инженерией агенты, персонаж с биомодификациями должен, также, взять хотя бы один Генетический Недостаток за уровень Улучшений.

- **Генная Инженерия.** Биоконструкты гораздо незаметнее киборгов. Если Улучшение не чудовищно

явно – вроде способности поднимать автомобили, или такой внешности, что Мисс Вселенная выглядит рядом с вами замухрышкой – вы выглядите совершенно нормально. Но у биоконструктов есть и свои недостатки, вроде хронического сумасшествия, плохого здоровья, спонтанного развития рака, ноющих болей или вырождения тканей. Если обращаться к игромеханике, это принимает форму Генетического Недостатка (смотрите Главу 8) – врожденного порока, который делает «идеальных» гуманоидов не такими уж идеальными.

Даже без этих Недостатков явно нечеловеческое существо выделяется из толпы. Ошеломляющая красота или невероятный интеллект провоцируют зависть среди «низших» людей, часть которых пойдет на все, чтобы испортить вам жизнь. Невероятные сила, ловкость и выносливость часто проявляются, как физические отклонения (гигантские мышцы, жесткая кожа или сверхчувствительные рефлексы), что делает сложным их сокрытие. Вам и Рассказчику стоит упирать на эти странности, как можно чаще.

Улучшениями могут быть изменены следующие Атрибуты: Сила, Ловкость, Выносливость, Внешность, Восприятие, Интеллект и Здоровье. Вне зависимости от обоснований, *никакая другая Черта подобным образом изменена быть не может*. Добавляемые очки могут повысить нормальное значение Атрибутов персонажа до 8, и могут быть разделены между несколькими разными Атрибутами (три на Силу, два на Здоровье, и так далее).

Как и в Дополнении Прибор (Талисман), каждое очко в Улучшениях стоит два очка Дополнений, а не одно – модификации сами по себе являются встроенными Приборами. Это Дополнение не может быть запрошено, использовано совместно с кем-то еще или запасено. Но оно может быть повышено за очки опыта, если найдется кто-то, кто проведет сложную операцию по улучшению вашей техники. Хоть некоторые странные Технократы и могут иметь больше пяти очков в Улучшениях, мы не рекомендуем

позволять подобного персонажу. Эта черта достаточно мощна и без того.

• + 1 очко в Атрибутах или 3 очка для Приборов. Одно очко Парадокса или Генетический Недостаток.

•• + 2 очка в Атрибутах или 6 очков для Приборов. Два очка Парадокса или два Генетических Недостатка.

••• + 3 очка в Атрибутах или 9 очков для Приборов. Три очка Парадокса или три Генетических Недостатка.

•••• + 4 очка в Атрибутах или 12 очков для Приборов. Четыре очка Парадокса или четыре Генетических Недостатка.

••••• + 5 очков в Атрибутах или 15 очков для Приборов. Пять очков Парадокса или пять Генетических Недостатков.

Покровитель (Patron)

Не было никаких сомнений: изначальный заказ был отменен, но отмена была пересмотрена и заказ пошел в ход. Похоже, что на своей следующей миссии Палов, все-таки, сможет использовать вертолет.

Не будучи тем, кто смотрит в зубы дареному коню, Палов все же гадал, кто это сделал и чего он теперь задолжал. Пока он шел к взлетному полю с одобренными бумагами, он начал думать, кому было бы выгодно, чтобы он получил дополнительные материалы, и почему…

За вами кто-то приглядывает. Этот кто-то – выше в пищевой цепочке, прикрывает вашу задницу и подает полотенца. Может быть, это не ваш непосредственный Наблюдатель, но возможно все. Когда вам нужна какая-то помощь, он может потянуть за нужные рычаги… если вы расплатитесь позднее.

Покровитель не является Ментором. Это Технократ с большими связями, чье влияние часто помогает вам. Как и любой персонаж, эта персона хочет чего-то, что делает вас стоящим ее времени и проблем. Может быть, персона в вас влюблена, или вас считают сыном, которого у этой личности никогда не было. Может быть, вы хороший источник

информации, или у вас есть доступ к тому, что это лицо получить не может, или вы принадлежите к некоторого рода альянсу (вроде Проекта Инвиктус), что объединяет вас. Рано или поздно, вам придется расплачиваться за помощь Покровителя. Обращайтесь к ней слишком часто, и потеряете ее.

По игре, это Дополнение предоставляет вам такую помощь, которую вы сами себе обеспечить не сможете никогда. Пока усилия вознаграждаются, Покровитель может вытаскивать (иногда) вас из проблем, давать информацию (обычно), использовать свое положение в вашу пользу (*очень* крупная услуга!), запрашивать для вас снаряжение (часто) или заметать ваши следы (если вы не *слишком* нашумели, когда уходили!). Естественно, вам стоит слушаться этого человека, следовать его приказам и следить за тылами. Немаловероятно, вы являетесь важной фигурой в большой игре. Но если вы не будете осторожны, вы можете стать следующей фигурой, которой пожертвуют…

• Загадочный «некто», оставляющий случайные зацепки.

•• Полезный меценат, который предпочитает оставаться безымянным.

••• Наблюдатель, который изредка оказывает помощь.

•••• Начальник, который открыто выражает вам свои симпатии (или так, хотя бы,*кажется*).

••••• Высокопоставленный Технократ, озабоченный вашим благополучием - пока.

Запросы (Requisitions)

Помимо обладания скромным домом, несколькими костюмами и пистолетом стандартного образца, Девон не особенно стремился к материальному комфорту. Он обладал достаточным доходом и всегда получал хорошие премии, когда босс посылал его на «особые задания». Непохоже, чтобы он мог себе позволить бронированный автомобиль или что-то из того странного энергетического оружия.

Тем не менее, некоторые задания требовали несколько больше средств, и это была одна из них. Они пометили Первичную Энергию укрытия Исказителей, но Отряду все же требовалось некоторое мощное снаряжение для слежки, чтобы найти это место. Скупка имущества различных Исказителей тоже требовала больше, чем было у Девона в кармане. К счастью, его начальство сочло нужным снарядить его на миссию соответствующе. Сев в лимузин, он пожевал еду, взятую навынос из китайского ресторанчика и задумался о том, как внести в правительственное финансирование снабжение действительно хорошими цыплятами с орехами кешью.

Положительная сторона принадлежности к группе – у вас есть доступ к разнообразнейшим вещам. Отрицательная – чтобы получить что-то стоящее, нужно вылизать множество задов. Это Дополнение отражает как раз такую ситуацию – оно описывает ваши отношения с Наблюдателями, объем их веры в вас, и снаряжение, которое они позволяют вам брать на задания.

Перед миссией Наблюдатель передаст вам любое обычное или гипертехнологическое оборудование, которое он сочтет нужным. Если вы хотя бы походи на обычного агента, этого вам будет мало. Раздел «Запросы, Привлечение и Одалживание Приборов» описывает процесс получения особого оборудования. Черта Запросы помогает вам получить его. По окончанию задания вы *должны* вернуть его… или Наблюдатель отберет снаряжение сам.

Если обращаться к игромеханике, то это Дополнение дает вам дает вам запас кубиков для подачи запросов начальству. Члены тесно связанных Отрядов могут объединять значения Запросов отдельных членов, если хотят получить больше снаряжения для команды. Сложность броска зависит от того, насколько вы хорошо выполняете свою работу… и насколько Власть Имущие благоволят вам. Каждый успех дает вам пять пунктов Дополнения, которые вы можете потратить на «приобретение» снаряжения. Список в Главе 8 приводит стоимость гипертехнологического снаряжения. В случае обычного, считайте, что трех успехов достаточно, чтобы получить все, что нужно. Сложность броска определяется по приведенной ниже таблице.

Положение	**Сложность**
Плохое	9
Ровное	8
Хорошее	7
Очень хорошее	6
Образцовое	5

В качестве выборочного правила мы можем предложить Рассказчику, что каждое очко Дополнения дает пять пунктов только тем, кто находится в относительно хороших отношениях с начальством. А бросок нужно делать только при особых запросах, либо если у агента или Отряда дела шли плохо слишком часто.

В конце каждой миссии возвращайте снаряжение и докладывайте о результатах. Если миссия прошла успешно, то ваше положение может повыситься на один-два уровня. Если не успешно, то оно может упасть на то же количество уровней – а может и больше, если вы облажались действительно серьезно. Если вы потеряли запрошенное снаряжение, это будет стоить вам определенной услуги. Технократия достаточно снисходительна, но она не терпит нерадивости. (Смотрите Недостатки Проблемы с Бюрократией, Изгой и Пятый Уровень).

• Один кубик: они не очень о вас думают.

•• Два кубика: «Конечно, мы можем вам дать *что-нибудь*».

••• Три кубика: вы показали себя достойно.

•••• Четыре кубика: вы им нравитесь.

••••• Пять кубиков: вы ценный, надежный оперативник.

••••• • Шесть кубиков: группа надежных оперативников.

••••• •• Семь кубиков: команда ценных агентов.

••••• ••• Восемь кубиков: команда специалистов.

••••• •••• Девять кубиков: элитный доступ для элитных агентов.

••••• ••••• Десять кубиков: доступ максимального уровня для выдающихся агентов.

Секретное Оружие (Secret Weapons)

- Что это за хрень? – спросил Брент, когда энергетическая конструкция, похожая на диск пилы, срубила дерево.

Палов пожал плечами. «Очередная поделка наших безумных оружейников. Сказали, что это какого-то рода сжатый металл с памятью формы и встроенной магнитной катушкой. Создает перпендикулярный электрический заряд, достаточный, чтобы, не затрагивая лезвие, превратить в плазму окружающий его воздух».

Брент недоверчиво потряс головой. «Это страннейшая вещь, которую я слышал. С нашей стороны, по крайней мере. А что ты с ней делал?»

Палов пожал плечами снова. «Просто испытывал. Они хотели знать, на что оно еще годно, кроме как деревья валить. Видишь ли, пока оно действует, его нельзя поймать или взять в руки, поэтому его надо просто метнуть, и ждать, пока у него не кончится энергия».

- И сколько времени это займет? – спросил Брент.

- Дня три…

Вы – подопытный кролик (*доверенный* подопытный кролик!) Отдела Q. Большую часть оперативников обучают использовать стандартное снаряжение, но вас экипируют экспериментальным. Когда какой-нибудь новый Прибор обретает плоть, создатели дают вам краткий курс

пользования оным. Иногда вам даже разрешают попользоваться им немного…

Хоть оборудование передают агентам достаточно охотно, вам часто выдают особое снаряжение. Отдел Q дает вам возможность испытать материалы и Приборы, еще не используемые в рядах Технократии. Значение этого Дополнения определяет, сколько особого снаряжения вы можете взять на миссию, и насколько оно полезно. Используйте бросок Обаяние или Манипулирование + Секретное Оружие, чтобы найти в куче хлама что-то стоящее. При отсутствии успехов, у Отдела Q ничего для вас на этот раз нет. С одним или двумя вы получите что-то сомнительной ценности. Чем больше успехов вы наберете, тем более вероятно, что Прибор окажется полезным на вашей миссии.

Зачем возиться с испытаниями странных штуковин для Отдела Q, особенно если они вам никакой пользы не принесут? Что же, вы будете играть с тем, что Союз пока не использует, но будет использовать в ближайшем будущем. Кроме того, вы заработаете себе очки в глазах Отдела Q и своего начальства за испытание новых технологий в полевых условиях. Неплохая работа, пока вам ничего не взрывается в лицо.

• Вы получает ничем не примечательный предмет (вроде нового варианта универсальной авторучки или модифицированной версии Эрг-Колы).

•• Вам доступны простые игрушки (небольшой сканирующий прибор, источник энергии или слабый Прибор с единственным эффектом).

••• Вам доверено снаряжение, которое большинство оперативников никогда не видело (модифицированное ручное оружие, броня или специальное медицинское оборудование).

•••• Вы знакомы с особенностями мышления большинства оружейников Технократии, потому что часто используете их творения (улучшенное тяжелое вооружение, мощный, но

странный вид транспорта, какого-то рода снаряжение по изменению разума).

••••• Вы можете получить любое экспериментальное снаряжение практически по первой же просьбе (вы можете взять два или три простых предмета, или испытать новый вид транспорта, робота, Прибор или Методику, требующие дополнительных ресурсов Союза).

Шпионы (Spies)

Одетая в кружева молодая женщина кивнула, когда ее контакт передал ей свою обычную информацию, и отдала ему небольшой пакет. Все как всегда. Вампиры следили за местным финансовым развитием, а она снабжала их понемногу кровью. Вряд ли они когда-нибудь узнают, что это, на самом деле, Сосуд из статуи, плачущей кровью, находящейся в ее Святилище.

Когда обе стороны завершили сделку и разошлись, бродяга на другой стороне улицы потушил сигарету. Ковыляя прочь от уличного фонаря, он направился на встречу с человеком, с которым говорил как-то в приюте бездомных, и который был очень заинтересован в готессе и ее маленьких друзьях.

Распустил язык – кораблю кирдык[22]. А вы – парень с торпедой и работающим сонаром. При помощи множества контактов и информаторов вы можете следить за множеством мест и людей. Как только вы получаете, что хотите, то с легкостью собирается информация, составляются планы и наносится удар.

Шпионы могут иметь множество ликов: раздраженная секретарша, старый армейский дружок, полицейский, который знает, что его руки связаны, наркоман, который хочет «*действительно* классную дурь»… Некоторые Технократы используют для сбора информации микрокамеры и созданных генной инженерией животных. В отличие от Союзников, Шпионы не лояльны. Они будут вам помогать, лишь пока вы платите. Если они ухватятся за кого-то еще, то могут повернуться против вас…

И плане игромеханики, Шпионы позволяют вам вынюхивать или скрывать информацию (Интеллект + Шпионы), распространять дезинформацию и творить диверсии (Манипулирование + Шпионы), убеждать людей в охраняемых зонах (Обаяние + Шпионы) и подмечать

опасное развитие событий до того, как эти события начнут происходить (Восприятие + Шпионы). Нельзя сказать, что ваши Шпионы никогда не дают вам неверной информации – они сами иногда не знают, что является достоверным. Данные и их надежность, по существу, зависят от информатора. И если они говорят *с вами*, кто знает, чьи еще уши могли выслушать то, что шпионы передают вам?

• Один или два шпиона в полезном месте (полиция, Уолл Стрит, мафия).

•• Четыре-шесть информаторов в нескольких полезных местах.

••• Несколько шпионов в труднодоступных местах (Пентагон, ООН) или один-два в действительно хорошо охраняемых местах (местный Симпозиум, Часовня Традиций).

•••• Информаторы в целой сфере (преступный мир, международные взаимоотношения) или несколько в Часовне или Конструкте.

••••• Глаза, уши и рты, рассеянные среди Масс, или несколько контактов среди Просвещенных.

••••• • На вашу зарплату содержится аналог небольшого новостного агентства, следящего и за делами в миром волшебном.

••••• •• Помимо сотен контактов среди Масс, у вас есть «друзья» и во множестве сверхъестественных сообществ.

••••• ••• У вас есть целое разведывательное агентство, работающее как среди Масс, так и мире сверхъестественного.

••••• •••• Старший Брат.

••••• ••••• Старший Брат мирового масштаба.

[1] — Бог и культурный герой Китая. Покровитель плотников и архитекторов. [Наверх]

[2] — Финеас Тейлор Барнум - известный своими мистификациями американский шоумен и антрепренёр. [Наверх]

[3] — Возможно, в описании этого Таланта присутствовали элементы новояза, которые я передать не сумел. [Наверх]

[4] — Насколько я понял – создание и внедрение новых слов. [Наверх]

[5] — Неправильное или абсурдное употребление слов. [Наверх]

[6] — Персонаж сериала La Femme Nikita. [Наверх]

[7] — Наживка, которая привлекает рыбу колебанием лопасти. [Наверх]

[8] — Смотрите одноименное кино. [Наверх]

[9] — Американский фильм об истории развития американской космической программы. [Наверх]

[10] — Американский радиоведущий, создавший программу *Coast to Coast AM*, посвященную паранормальным теориям и теориям заговора. [Наверх]

[11] — Основатель E. F. Hutton & Co – одной из самых уважаемых американских брокерских фирм. [Наверх]

[12] — Американский политик. [Наверх]

[13] — Судья в деле Клинтона и Левински. [Наверх]

[14] — Американский лингвист, политический публицист и теоретик. [Наверх]

[15] — Американская радиоведущая и психолог. [Наверх]

[16] — Американский психолог, писатель и семейный консультант [Наверх]

[17] — Из романа «Скотный Двор». [Наверх]

[18] — Описан в книге Нового Мирового Порядка на странице 55. [Наверх]

[19] — Описан в книге Нового Мирового Порядка на странице 53. [Наверх]

[20] — Описан в книге Tecnomancer` s Toybox на странице 61. [Наверх]

[21] — Описан в книге Итерации Икс 1993 года на странице 51. [Наверх]

[22] — Изначально – «Loose lips sink ships». Фраза с британского плаката времен Второй Мировой, аналогичного нашему «Болтун – находка для шпиона».

Глава 7: Повествование

Пять лет назад меня попросили сопровождать агента Малдера на делах по «Секретным Материалам» - преимущественно для того, чтобы развенчать его работу. С тех пор я открыла обширное и преступное тайное общество, работающее против народа Америки.

– Агент Скалли, «Секретные Материалы», серия «Гефсиманский Сад».

В любой ролевой игре есть свои проблемы, и **Маг** – не исключение. Спросите о Технократии у среднего игрока в

игры от White Wolf, и вы рискуете оказаться по уши в стереотипах и заблуждениях. Вы их все уже слышали: безликий монолит, бездушный технократ, негибкие и лишенные воображения конформисты, скованные протоколами и порабощенные пропагандой. Если бы все эти стереотипы были правдой, то сама мысль о ведении хроники по Технократии была бы невыносимой. К счастью, Технократия больше, чем ее видят Традиционалисты. Повествование с точки зрения Технократии открывает мир, который большинство магов не видели никогда.

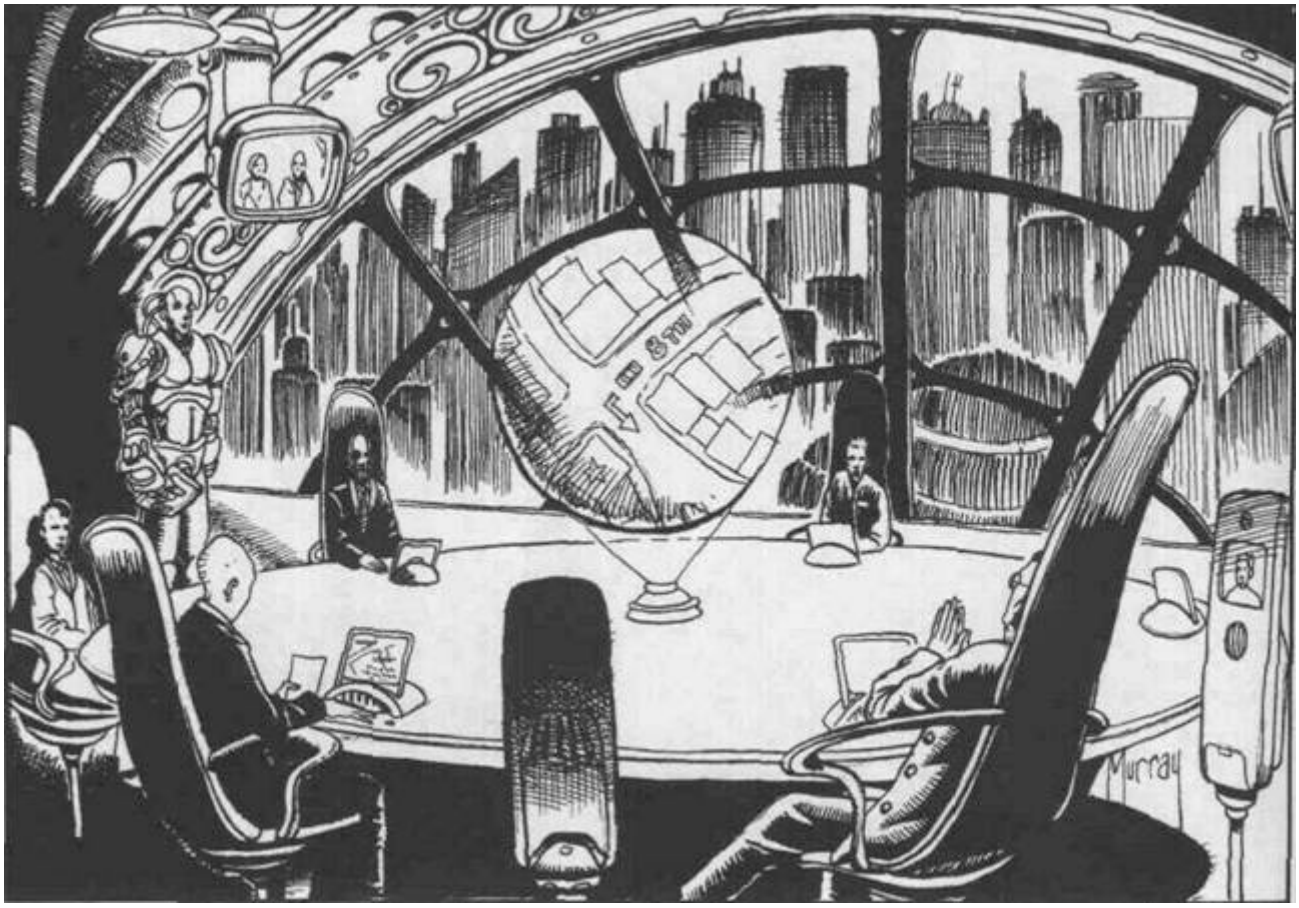
Хроники о Технократии построены на силах, которых в других хрониках нет. Первое большое преимущество – это структура. Миссии и команды требуют обоснований от начальства, что дает множество объяснений – почему Отряд работает вместе и чего конкретно они пытаются достичь. Как только начинаются миссии, темы и настрои Технократии – варьирующиеся от простой паранойи до странно вывернутых этических проблем – дают сюжеты и тревоги, присущие играм по Миру Тьмы. Наконец, есть некоторые особенно драматичные идеи и цели историй, которые лучше всего подходят хроникам по Технократии. Даже самые опытные игроки **Мага** могут наслаждаться жизнью фашиста в черном костюме, верного информатора, отважного исследователя или страдающего идеалиста. Зайдите в нашу комнату инструктажа, и мы дадим вам ту информацию, которая вам нужна.

Начало: Концепция Отряда

Если говорить просто, Технократия – одна из наиболее структурированных организаций, которые вы видели. От Конструктов Передовых Линий Отрядов и до кабинетов для тайных встреч Контроля, каждая грань Союза сформирована и организована с определенной причиной. Расколите этот шифр, и вы получите идей для историй на несколько лет.

Мы уже упоминали, что концепция Отряда – способ сохранить фокус на вашей хронике. Технократы никогда не объединяются случайно – кто-то должен собрать их вместе по какой-то причине. Хроника, создаваемая вокруг магов

Традиций может позволить группе персонажей посвятить свои жизни друг другу после кабацкой драки или рок-концерта, но Технократия требует большей рациональности. Агенты не встречаются случайно – вместо этого, их для особой миссии или серии миссий собирает Наблюдатель. Солидарность строится с самого начала. А затем, исходя из возможностей и слабостей команды, создается хроника.



Если вы хотите мотивировать игроков, вам придется проникнуть в мысли этого Наблюдателя. Соберите вместе команду, которая будет великолепна на миссиях, которые вам нравятся больше всего. Вы предпочитаете расследование или внедрение? Шпионаж или исследование? Изучение или неприкрытое насилие? В *Миссия Невыполнима* мистер Фелпс всегда имел возможность описать своим агентам, перед отправкой на миссию, все возможные варианты – та же возможность есть и у вас. Перед тем, как кто-то начнет заполнять листы персонажа, намекните игрокам, какого рода агентов вы хотите рекрутировать.

Конечно, ваши игроки дадут вам множество идей по уточнению концепции, когда вы встретитесь в первый раз. Они будут чем-то вроде ваших рекрутеров, стремящихся найти нужных агентов для определенной работы. Это общение включает больше, чем простое обдумывание, кто кем играет. Оно включает создание группы с достаточным объемом навыков, чтобы работать в команде на множестве различных миссий. Продумайте биографии, которые дадут сработаться. Вражда внутри Отряда – не цель, по крайней мере, на данной стадии. Помня о всех Исказителях Реальности, ожидающих за порогом, команда должна быть способна работать как единое целое.

К счастью для игроков, Конвенции дают множество навыков. Несколько быстрых вопросов во время найма персонажа, должны укрепить эту идею. Сколько вам понадобится военного мастерства? А сколько места будет занимать шпионаж? Кто может всех лечить, и что этот персонаж умеет еще, кроме как быть медиком? Кто подает окончательный вариант рапорта Наблюдателю? Кто может оправдать ваши траты и действия?

Ответы на некоторое эти вопросы могут казаться, поначалу, очевидными, но все может стать интереснее, если вы сломите эти стереотипы. Попробуйте поиграть Инспектором Синдиката – специалистом по внедрению, чиновником Башни из Слоновой Кости, который общается с начальством, или Механика Покорителей Бездн с навыками в медицине – не стесняйтесь отклоняться от явных выборов. Создавайте ваш Отряд, как машину, проверяя, чтобы все ее части подходили друг другу, изучая, где они могут сломаться, и питая ее достаточным количеством биографий, чтобы она двигалась достаточно долго.

Назначение агентов

С этого момента создание общего фона вашей хроники будет идти, как в любой другой игре по **Магу**, за исключением некоторых особенностей. Если вы когда-либо создавали городской сюжет, все будет просто. Самая простая хроника Технократии начинается с того, что агенты

приписываются к определенной географической позиции, вроде шпионского Укрытия, Плацдармы на Передовой Линии, или корабля-разведчика Покорителей Бездн. Существующие книги по Технократии дают множество вариантов, если они вам понадобятся.

Отсюда, у вас появляется два варианта помещения на этот фон Отряда. Первый вариант, включает в себя жесткое ограничение того, во что ваша группа может играть. Как только вы создадите фон вашей хроники, вы можете понять, что некоторые агенты просто в него не вписываются. Если у вас нет сюжетной зацепки в вашем городе для Финансиста - инвестиционного банкира, или охотника за привидениями Покорителей Бездн, то будет необходимо предупредить об этом ограничении при создании персонажей. Не пытайтесь создавать игру, которая учтет все возможные виды персонажей – Наблюдатель должен набирать тех агентов, которые ему действительно нужны.

Затем, внесите небольшие изменения в сюжет, как только узнаете, во что группа хочет играть. Например, если вы предупредили игроков, что хроника идет на борту разведчика Покорителей Бездн, а некоторые находчивые игроки сумели объяснить наличие на борту персонажей, которые в эту Конвенцию не входят, то вы всегда можете добавить для них сюжетные элементы. Оперативник НМП может начать со слежения за соблюдением экипажем протоколов, а затем он может помогать ловить предателя. Биоинженер, работающий в медотсеке, может нервничать из-за исследования далеких миров, но затем он может позвать на помощь Отряд, чтобы отловить смертоносный вирус, и так далее.

Рассказчику стоит применять оба этих подхода. Он продумывает начальные идеи хроники, которую он будет вести, определяя границы и добавляя некоторые повороты, чтобы внедрить интересного персонажа. Это ведет к следующей стадии: исследование этих идей и продумывание серии прелюдий о тренировках и социальной обработке. Быстрый проигрыш сценариев обучения, первого столкновения с Технократом-исказителем, опыт, посеявший

ненависть к противоположной группировке – достаточно обычные прелюдии.

Прорабатывая эти шаги, вы с легкостью можете потратить всю первую сессию игры на объяснение общего фона, создание Отряда и проведение незапланированных прелюдий. Другие Рассказчики прорабатывают прелюдии еще больше, проводя каждую из них отдельно вне игры (или в другой комнате), позволяя, затем, игрокам отыграть первую встречу агентов. Выбор за вами.

Упрочнение сюжетных зацепок и упорядочивание хроники

Если вы в первый раз ведете игру по Технократии, по проще всего будет начать с хроники на четыре-пять сессий. Рейд на местную Часовню, расследование локальной сверхъестественной угрозы или удар по предполагаемой группе Технократов-изгоев – варианты коротких историй. (Фанатам «Секретных Материалов»: отправить Отряд на быстрое расследование в какое-нибудь далекое место – другой хороший сценарий для короткой истории). Как только вы соберете команду, дайте каждому персонажу хотя бы один шанс показать свои сильные стороны во время игры. Конечно, если вы хорошо проделаете свою работу, команда подаст заявку на следующую миссию.

Если вы предпочитаете начинать с хроники, требующей трех-четырех миссий, то тогда лучшим выбором будет история, вращающаяся вокруг недавно основанного Конструкта. Простейший подход – выстраивание долой истории именно вокруг него. Некоторые Рассказчики считают серии историй в хронике похожими на главы в книге. Поскольку эта книга посвящена Технократии, нам не стоит говорить о методах, используемых мифическими греческими поэтами, ходящими вокруг костра, или о древних литературных метафорах. Здесь лучше всего будет применима аналогия с телевизионным сериалом. Предпочитаете ли вы *The Prisoner*, *La Femme Nikita* или *The X-Files*, но серии

миссий разворачиваются точно так же, как снимающееся телевизионное шоу.

Если вы уже определились со стилем Повествования, то, можно сказать, вы подписали бюджет всего сезона вашего личного телесериала. Большая часть длительных программ создают баланс между несколькими короткими, отдельными сюжетами, и общей, «обволакивающей» историей. Этот баланс между короткими и долгими историями держит сериал в эфире. Продумайте серию эпизодов и не забывайте завершать их сюжет при окончании каждого из них.

Одним из хороших примеров могут послужить «Секретные Материалы». В каждом эпизоде обычно описывается самодостаточная миссия, но каждые несколько недель агент находят улики, связанные с длительной загадкой или текущей предысторией. Малдер и Скалли, в данном случае, сталкиваются с всеобъемлющим тайным обществом в правительстве США. Не каждая из историй вписывается в этот метасюжет – если бы было так, то большая часть фанатов сериала быстро перегорела бы и потеряла к нему интерес. Но крепкие короткие тайны на одну серию позволяют сериалу развиваться.

Если вы склоняетесь к этому подходу, то следующим шагом будет продумывание эпизодов для всего сезона (или историй для хроники) для вашего Отряда. В случае «односерийных» эпизодов многие ваши сюжет будут основываться на проблемах вне Конструкта. Не стесняйтесь прорабатывать окружение Конструкта – Часовни, Спящих, сверхъестественные угрозы и так далее. Банки данных и листы персонажей могут дать множество идей. Возьмите сообщества, которые поражают вас больше всего, а потом развейте их точки зрения и цели. После этого решите, какое из них представляет наибольшую угрозу для вашего Отряда.

Рассказчики часто делают две большие ошибки, планируя короткие эпизоды для долгой хроники. Первая заключается в эффекте «Чудища Недели». Новые дополнения выходят каждый месяц, и соблазн немедленно впустить в кампанию «Уродца Икс» может оказаться велик. Второй соблазн –

перенаселенность вашего города. Не стоит прописывать каждую фракцию сверхъестественного мира.

Если вы планируете долгую кампанию, то вы можете захотеть добавить «обволакивающую» историю. Некоторые зрители могут и бросать просмотр и появляться, но этот длительный сюжет удерживает их на нужной волне до самого конца сезона. Простейший подход включает сюжеты и тайные общества в самом Союзе. Примерами могут быть политические столкновения в местном Симпозиуме, политические игры между Конвенциями и разлады в оных же. Паранойя, направленная как вовнутрь так и вовне, заставляет Отряд держаться вместе, а его членам – доверять друг другу. Это напряжение удостоверяет, что группа будет держаться вместе и хроника выживет.

Длительные сюжеты и тайные общества

Лидеры Технократии не имеют абсолютного контроля над своими агентами. Хоть загадочные главы Союза и хотели бы верить, что их власть над организацией абсолютна, в пирамиде есть трещины, и в них скрываются угрозы.

Любая из этих проблем может обеспечить великолепный сюжет для длительной хроники. Хоть опытные игроки и могли слышать об этих диверсиях и заражениях, среднему Отряду это неизвестно. Даже если и знают, доказать, что эти проблемы вообще существуют – само по себе эпичное предприятие. Крупнейшие из нам известных включают в себя:

Отдел Особых Разработок. Синдикат всегда стремится основать побольше фронтов для своих операций на Передовых Линиях. Многие эти операции координируются Отделом Особых Разработок, или ООР. К сожалению, опаснейшие из этих планов включают в себя партнеров по теневому бизнесу. В частности, несколько представителей корпорации Пентекс – порочной деловой организации, основанной в пятидесятых годах двадцатого века – сбили с верного пути некоторые самые амбициозные деловые Отряды.

Эти представители были заражены духовной порчей, первичной силой, которую многие примитивисты знают, как «Змей». Этот тщательно скрываемый рак души питается такими подавляющими эмоциями, как похоть, алчность и гнев. Без возможности чувствовать духовные угрозы (и даже без веры в их существование), многие сотрудники Синдиката низшего уровня «душевно слепы» к этой проблеме, и не имеют возможности определить, задокументировать и уничтожить ее. Хуже того, многие были настолько сильно поражены той же порчей, что стали рабами других, еще более безжалостных лидеров.

Культ Автохтонии. Другой духовный кризис затронул солдат Конвенции Шестеренок. «Духовное влияние» - запретная сфера исследований для большинства Технократов. Но некоторые Итераторы обнаружили доступ к тайным подпрограммам, о существовании которых другие агенты и не подозревают. В машине Технократии скрывается призрак. В мире Автохтонии – колонии, обращающийся вокруг Солнца с противоположной от Земли стороны - обитает могущественный дух. Некоторые киборги нашли способы общения с этим могущественным Богом Машины и следуют собственным представлениям.

Движения Неохрамовников. Ученые Нового Мирового Порядка постоянно спорят о происхождении их Конвенции. Почему столько исторических записей было подделано или уничтожено? Может, существуют секретные записи, которые обычным агентам знать не полагается? Избранная элита Коллегии Истории создала сложную ложь (или восстановила тщательно скрываемую истину) относительно их предшественников из рядов Храмовников. Другая секта занята раскрытием этого. Эти «Храмовники 21-го века» не причиняли бы столько проблем, если бы не факт о наличии у них тайных целей и способности проводить тайные обряды, сохранившиеся с 15 века. Ячейки Неохрамовников обмениваются оккультными знаниями, работая на восстановление идеалов Крафтмасонов и целей Ксирафай в сердце Нового Мирового Порядка.

Барабби в рядах Покорителей Бездн. Некоторые Покорители Бездн имеют немалую свободу, особенно те, которые изолированы от всего остального Союза и далеки от нормальной реальности Земли. В этой бездне обитают темные силы, включая потерянные души Нефанди. Без Стражей, которые бы отслеживали уровень лояльности и подчинения на борту разведывательных кораблей, некоторые Покорители поддались темным соблазнам и остались вдали от Союза, исполняя приказы иных, темных властителей. Поскольку средний разведчик Покорителей Бездн тренирован справляться с чуждыми силами, а десантники стреляют во все, что выглядит необычно, может показаться, что Нефанди сложно внедрить в Конвенцию диверсантов. Но помните, что Покорители Бездн все же остаются учеными. Если что-то доказуемо и повторяемо, они склонны этому верить – а в том первобытном супе, находящемся вне известного Теллуриана, Нефанди могут управлять бытием как пожелают, «подтверждая» свои теории и соблазняя Покорителей Бездн, что неизбежно приводит их в ряды барабби. По той же причине Нефанди могут предоставить «доказательства» подобного зла представителю любой Конвенции, но Покорители Бездн видят их первыми.

Методы Технократии

Как только вы набросаете, обрисуете и сохраните в надежное место все возможные изменения и риски, вы захотите добавить больше деталей. Многие Рассказчики делают тут обычную ошибку, оставляя окончания сюжетов слишком открытыми. Сколько, по-вашему, должна длиться хроника? И вновь, технократская метафора с эпизодами сериала работает тут лучше всего. В отличие от простого записывания вашего любимого сериала, вы, фактически, задаете темп первому сезону, что работает как График Технократии. Чем больше вы запланируете до начала миссий, тем больше шансов, что запланированное произойдет.

Опытные Рассказчики предпочитают сложные структуры своих хроник. Если вы готовы к вызовам, спокойно расписывайте сценарий всего эпизода, указывая, что бы вы хотели отразить в каждой миссии. Такая структура позволяет вам оставаться сконцентрированным. Наблюдая за ростом и падением рейтингов вашего сериала (опираясь на реакцию

игроков), вы сможете соответствующим образом откорректировать его. Иногда Отряд собирает информацию о местной сверхъестественной секте («Эпизод два: Изучение Мародерского культа»); иногда – разбираются с внутренними проблемами Отряда («Эпизод три: Вероятность диверсии Пентекса»). Как бы то ни было, хроника полнится разнообразием, заставляя игроков гадать, с чем они столкнутся потом.

Если вы ведете хронику, которая длится больше нескольких сессий, есть несколько дополнительных возможностей, которые могут вам помочь. Во-первых, прогнозы и намеки, которые важны для длительной Технократской хроники. Если вы знаете, что произойдет в следующем эпизоде, подкиньте несколько улик заранее, чтобы ваши агенты были заинтригованы. К примеру, истории о разложении в Технократии требуют множества намеков, разложенных заблаговременно. («Почему наш Наблюдатель тратит столько времени на изучение этого представителя Покорителей Бездн?»). Некоторые лучшие сюжеты приводятся в движение на недели раньше, чем они решаются, служа маленькими сюжетными завязками, которые игроки мало-помалу расплетают. Перемигивания или дискуссии между второстепенными персонажами могут казаться загадочными; они могут нести весомые последующие открытия и озарения, предсказывая более сложные столкновения.

Это приводит нас ко второй точке – завершению сюжетных линий. Нет ничего более жестокого, чем Рассказчик, который продолжает создавать сюжеты, не завершая ни одного. Начинать новые сложности просто, но отслеживать, какие из них достигли своего завершения может оказаться убийственным. Один из методов, который позволяет вам держать след, особенно если вы приближаетесь к концу хроники, включает записывание свободных сюжетных линий после каждой сессии. Делая это, вы позволяете игрокам обсудить, куда, по их мнению, направляется сюжет, и чего бы они хотели, чтобы произошло на следующей сессии. Если они любопытствуют насчет длительных сюжетов, то у вас все идет успешно.

Если вы можете завершить эти сюжеты, игроки будут чувствовать себя удовлетворенными, а не заманенными участвовать в истории на следующей неделе. В телесериалах сценаристы оставляют сильный клиффхэнгер в конце каждого сезона, но от использования его в ролевых играх люди быстро устанут. Если вы ведете особенно долгую хронику, вы можете предложить «сохраняться» время от времени. Если вы подготовили большой эпизодический сюжет, то вам не нужно вести его раз в неделю 16 недель подряд. Точки сохранения обеспечивают хронике продолжительность.

В конце каждой миссии убедитесь, что сюжет достаточно завершен, чтобы вы могли отвлечься на неделю или около того, если вам нужен перерыв. Каждая глава вашей хроники – или эпизод вашего сериала – должна быть в какой-то мере самодостаточной. Как только вы достигнете точки сохранения, распределите очки опыта, запишите изменения в биографиях и дайте им немного отдыха. Некоторые группы предпочитают взять неделю отдыха после особенно долгой истории. Этот перерыв позволяет игрокам отвлечься на происходящее вне игры и, тем самым, снизить шанс потери интереса.

Если ваша точка сохранения четко определена, определенные игроки могут, при необходимости, пропускать миссии. Если кому-то надо присутствовать на каждой игре, чтобы понимать происходящее, то игра будет напоминать просмотр затягивающего телесериала – она будет отвращать всех, кроме хорошо втянувшихся фанатов. Защита от подобной закрытости – и есть причина, по которой Отряду дают серии самодостаточных миссий.

Наконец, как мы уже заметили, долгие хроники опираются на долгие сюжеты и меньшие истории. Последняя методика предлагает добавление нескольких побочных историй - целей, которые желают преследовать лишь некоторые агенты команды – чтобы все оставалось живо. Если половина вашей команды состоит из Покорителей Бездн корабля-разведчика, то игроки персонажей других Конвенций могут желать, время от времени, отдельных

историй, чтобы иметь возможность развивать свои биографии дальше.

Например, два персонажа группы могут справиться с проблемой, идя в одиночку против тщательно скрываемого разложения. Ячейка в отряде может желать изучить Наблюдателя, обеспечивая другим «правдоподобное отрицание». Персонажу может понадобиться покинуть Отряд, чтобы решить проблемы, оставшиеся от прежней жизни вдали от камер наблюдения. Но последний подход не для каждого. Если в них участвует только часть группы, то об этом должна знать и остальные. Ведение сессий, не сообщая об этом всем, кто участвует в игре, может породить достаточно паранойи, чтобы разрушить хронику. Используйте этот метод осторожно.

Другие сюжетные инструменты: Разведка и Координирование

Игры по Технократии, будучи шпионскими историями, полными высоких технологий, имеют некоторые полезные сюжетные инструменты, мимо которых невозможно пройти. Двумя такими инструментами являются Методики **Разведка** и **Координирование**(смотрите главу 8). Отряд назначает Координатора, который ведет наблюдение во время наиболее тяжелых эпизодов миссии. Обычно, он отслеживает происходящее по своему ноутбуку из безопасного места – вроде Конструкта команды, черного лимузина или мостика корабля-разведчика. Персонаж такого типа чаще всего бывает Стражем или Хрононавтом-исследователем. Координатор получает защищенную линию связи (набрав в броске Просвещенности достаточно успехов), включает видеокамеры и обеспечивает командную работу. Часто прямо за ним стоит Наблюдатель. Координатор и Наблюдатель могут быть персонажами Рассказчика, предназначенными помогать команде (и, возможно, следить за ней). Либо же, Координатор может отыгрываться игроком, который хочет работать со связью, компьютерами и тактикой.

Как только начинает работать Координация, обмен информацией становится естественным, как дыхание. Связи позволяют обеспечивать видеоконференции и картографирование. Случайные эффекты подобных технологий могут быть просто потрясающими. Люди, находящиеся в разных комнатах здания, регулярно перешептываются друг с другом. Чертежи, карты, досье врагов и банки данных могут быть доступны с помощью компьютера, по мере необходимости, по ходу операции. Один человек может получить обзор ситуации от каждого агента единовременно. Дни комнат для вычерчивания карт и факелов остались в Средних веках (или, по крайней мере, в фэнтези-играх 1970-х). Ваши истории заслуживают лучшего. И снова, фильм *Миссия Невыполнима* и сериал *La Femme Nikita* дают наилучшие примеры. Позвольте Технократам развлекаться так, как они хотят – вы, в конце концов, всегда можете подкинуть им немного проблем.

Есть моменты, когда зависимость от технологий имеет свои недостатки. Разыщите фильм *Чужие*, и посмотрите, как половина отряда Рипли погибает под ядерной электростанцией, а она и Горман наблюдают за этим по камере. Проще говоря, эти методы не могут быть применимы всегда. Угроза Парадокса (помехи связи, сложности при взломе систем, разрывы связи и засады) существует всегда. Кроме того, убедитесь, что когда команда использует Разведку, вы ограничиваете объем получаемой игроками информации. Взлом компьютерной системы требует времени, и, что интересно, новые детали информации могут появляться в подходящие по сюжету моменты истории. Вы можете подкинуть им Святилище, где не используются технологии, контрмагию, следящих за связью врагов и даже новый бросок на поддержание связи в критический момент. Бдительные враги могут даже отследить самого Координатора. Важно не наказывать игроков за их находчивость, а помнить, что противник может быть не менее умен.

Самым большим вызовом при использовании этих Методик является постоянное ведение нескольких сцен,

происходящих единовременно. Способность Рассказчика к параллельной обработке данных испытывается на пределе его возможностей. Во время работы камер ни один из ваших игроков не должен уходить покурить или еще куда-нибудь, пока играется чей-то еще эпизод – вам придется регулярно резко менять кадры. К счастью, завсегдатаи чатов знакомы с этим методом – технология влияет на культуру.

Разборы действий и правила команд

Держать команду собранной сложно. К счастью, вы, как любой другой Технократ, имеете определенные помогающие вам инструменты и методы. Первый из этих методов – разбор действий. По завершении миссии Наблюдатель дает свою оценку действию Отряда, меняя, возможно, при этом уровень лояльности команды – что может повлиять на Дополнения персонажей. Кроме того, каждому Отряду стоит проводить собственные разборы в конце каждой сессии, анализируя, что было верно, а что – нет. Чтобы помочь сделать первый шаг, можно ввести персонажа Рассказчика. Как только игроки привыкнут к послеоперационному планированию и анализу своей работы, это станет второй натурой.

Точно так же, как Технократия имеет ряд указаний о том, что агент может и не может делать, некоторые группы учатся на своих ошибках, создавая собственный список правил. Список правил, которым надо следовать при работе в команде, может помочь избежать хаоса. Кто принимает командование после первого выстрела? При каких условиях команда вступает в бой? Это исключительно выборочно, но некоторым группам нравится. Ниже приведены некоторые примеры таких правил, используемых одной из наших команд тестировщиков:

Из записей Отряда 772-1:

1. Не упоминайте о сверхъестественном при тех, кто не знает об этом.
2. Любым способом избегайте боя, если не были атакованы. Когда бой начинается, командование переходит к агенту Груберу.

3. Во время боя не предпринимайте самостоятельных действий, не оповестив сначала остальную команду о своих намерениях.
4. Не говорите ничего, что может разозлить нашего Наблюдателя. Обсуждать его происхождение и генетику нужно только конфиденциально.
5. Желая высказать нелояльное замечание о Наблюдателе, не забудьте сначала проверить работу связи.

Этот документ может существовать только для игроков, но сделанный правильно, он значительно облегчает «коллективный отыгрыш». И вновь, вы можете подтолкнуть процесс, передав отряду небольшой список от более опытного полевого оперативника, или предложив набросок от их начальства. По мере того, как игроки будут развиваться в эффективную команду и узнавать, что для их Отряда будет работать, а что – нет, они будут модифицировать список в соответствии со своим стилем.

Использование структуры Союза

Каждая фракция, с самых низов и до верхушки, может что-то добавить в хронику. Эти идеи должны служить начальными рекомендациями; если вы сумеете преступить через эти ожидания и сотворить хорошую историю без них, - пробуйте. У нас нет возможности выбить вашу дверь, если вы отклонитесь – оставьте это персонажам из Традиций.

Пролетариат. Как только вы узнаете, представители каких Конвенций входят в Отряд и где он размещается, вы можете закончить команду, придав ей обслуживающий персонал – пролов. Некоторые игроки могут испугаться от мысли о том количестве высокопоставленных Технократов, следящих за ними. Пролы снимают немного этого страха, поскольку это агенты, командовать и управлять которыми придется *игрокам*. В начале каждой миссии позволяйте вашим игрокам объединять очки имеющегося у них Дополнения Поддержка, и выбирать тип бойцов, который им может понадобиться. Если вам нравится Методика **Программирование** или выборочные правила **Социальной Обработки** из главы 8, позвольте им внедрять и их собственные приказы.

Наблюдение за тем, как агенты обращаются со своими пролами, позволяет собирать информацию о том, какую игру они желают, чтобы вы вели. Если Отряд считает пролов пушечным мясом, игроки не будут удивлены, если противостоящие им силы станут крайне опасными. Если они считают Технократию безжалостной организацией – дайте им то, что они ожидают. Если Отряд обращается с пролами уважительно, то это знак того, что игроков больше интересуют этические проблемы, а возможно – поддержание тайных идеалов Союза. Один этот элемент игры позволяет определить общий настрой. Ваши игроки хотят быть затянутыми в черное фашистами или идеалистами, скованными непомерной иерархией? Любой из подходов хорошо ложится в сюжет.

Пролы, также, олицетворяют те характеристики, которыми маги Традиций описывают Технократию. Они серьезно обработаны (часто Отрядом), их заставляют идти в бой (потому что Отряды часто бросают их в него) и их иногда слишком легко уничтожить (потому что они – слабейшие Технократы). Являются ли они отрядом Людей в Черном вне Часовни, бандой Товарищей на дорожке парка или отрядом Стражей, следящих за происходящим поблизости, пролы часто работают на отвлечение внимания, исполняя наименее впечатляющие задачи, пока настоящие агенты выдвигаются на позиции.

Не бойтесь давать своим пролам немного личности. Если один или два прола становятся особенно полезными для группы, они могут оказаться великолепными «временными персонажами» для людей, посещающих на вашу игру. Если они играют особенно хорошо, их можно даже ввести в Отряд. В конце концов, особенно душераздирающая миссия может служить загадкой эпизода о Возвышении. Вы можете даже сконцентрировать всю игру вокруг конкретного прола, наблюдая, как Отряд общается с кем-то, неожиданно завоевавшим их уважение, а также демонстрируя, как прол управляется с новообретенным положением, полученным, возможно, после долгого и мучительного подданства.

Отряды. Кроме того, в Конструкте есть и другие агенты. Многие стремятся к повышению – или во властных возможностях, или для перевода с Передовых Линий на офисную работу (где жизнь, часто, безопаснее). Если в начале миссии к Отряду был придан дополнительный агент, то результатом может быть целая серия сюжетных зацепок. Он здесь, чтобы следить за группой и проверять их верность? Или некая тайная фракция, ищущая союзников, развратила его? А может, он желает продать команду, чтобы обеспечить себе повышение? Или, что хуже, он шпион другой стороны, которая готовит подставу? Вариантов множество.

Для Конструкта вполне обычно иметь несколько команд, исполняющих его миссии. Некоторые группы любят иметь нескольких агентов, ждущих своего часа на базе. Эти дополнительные агенты могут привлекаться от миссии к миссии, предлагая другой подход к игре – Групповую Игру. Этот метод ротации персонажей от миссии к

миссии хроники позволяет иметь каждому игроку двух-трех персонажей про запас.

Наблюдатель. Наблюдатель, классический сюжетный инструмент шпионских историй, командует Отрядом. Малдер и Скалли отчитывались перед Скиннером, у Джеймса Бонда был М (в том или ином воплощении), Никита не соглашалась с приказами Шефа, и даже Номеру Шесть приходилось время от времени сопротивляться командам Номера Два. И далеко бы ушел Остин Пауэрс без Базила Разоблачителя? В начале каждой миссии Наблюдатель описывает цели миссии, убеждается в наличии у каждого агента нужных ему ресурсов, очерчивает параметры и объясняет последствия неудачи.

Одним их прекрасных механизмов длительной хроники является смена Наблюдателя от миссии к миссии. В первые одну-две сессии у персонажей не должно быть причины не доверять своему Наблюдателю. Как только определятся основы хроники, подкиньте на одну миссию Наблюдателя из другой Конвенции, позволяя разрастись паранойе.

Наблюдатель, также, определяет, когда агенты зашли слишком далеко («Я не могу помочь тебе в этом, Малдер») и подкидывает им намеки и политических бурях над ним. Также, завязкой сюжета может послужить вариант, когда Наблюдатель обнаруживает, что его начальство им манипулировало, и потому посылает свой Отряд тайно собирать информацию.

Симпозиум. Симпозиум бдительно следит за местными Наблюдателями. Если персонажи хотя бы несколько миссий в одной географической местности, они начнут замечать легкие намеки на борьбу в местном Симпозиуме. Управляющий орган включает в себя представителей всех Конвенций, и одна из них доминирует. Намекните на политические дрязги в Симпозиуме, если хотите – это поможет развить солидарность в Отряде.

В своей зоне влияния Симпозиум ставит задачи Отрядам. У каждого есть свои цели. Вы, как Рассказчик, должны определить, какими будут цели Технократии в данной

местности в течение хроники. Успех (и неудача) насколько хорошо Отряды достигают (или проваливают) эти цели. Также возможно, что отчеты, которые Отряд подает своему начальству, могут изменить эти цели. Если подобное происходит, различные Наблюдатели (или члены Симпозиума) могут использовать Отряд в качестве пешек для продвижения своих политически взглядов. Несколько типичных целей приведены в конце этой главы.

Горизонт. Каждый из Горизонтов, размещенных на геостационарной орбите в космосе (вне общей реальности), следит за несколькими Симпозиумами. Угроза наказания всегда висит в небе. В каждом за местностью снизу следит несколько Мастеров. К сожалению, они часто настолько далеко от Передовых Линий, что восприятие того, что там действительно происходит, у них ограничено. Чем более точную информацию соберут агенты, тем более вероятно, что Технократия сможет приспособиться к окружающим ее опасностям. Если они не справятся, может начаться открытое насилие и несправедливость.

В какой-то момент длительной хроники агенты могут посетить их местный Конструкт Горизонта. Вообще, слово «посетить» - своего рода эвфемизм. В этой истории агенты могут понаделать серьезных ошибок и быть притащены на допрос к Человеку в Белом, или Отряд может познать, насколько им повезло иметь Наблюдателя, который понимает их, видя, как на допрос тащат других. Либо же вы можете заставить одного из Мастеров раскрыть темный секрет, когда ваши агенты подберутся слишком близко к истине. В любом случае, Конструкт Горизонта лучше оставить на будущее. Единственное исключение делается для исследовательских групп, когда Горизонт отражает их*изначальное* восприятие реальности.

Обычно, набить Конструкт Горизонта шпионами или слишком легко разрушить – очень плохая идея. Такое обострение ситуации обычно означает, что ваша история о Передовых Линиях не очень хороша. Если вы чувствуете отчаянную необходимость предать один пламени (равносильно обрушиванию ядерного Армагеддона на сюжет

и на мир), то мы ничего с этим поделать не можем. Но это не даст, ни победы, ни увлекательной игры. («Тук-тук-тук, призываем Лик Змея для уничтожения Конструкта Горизонта»). Кроме того, что вы оставите для сиквела? Скорее всего, через незащищенную зону просочатся инопланетные враги, что внесет серьезные изменения в вашу игру. Вместо этого, Конструкт Горизонта должен незримой угрозой парить над вашей хроникой и напоминать об угрозах, таящихся за Горизонтом.

Также, помните, что попасть в Конструкт Горизонта *сложно*. Горизонт не более дружелюбен к Технократам, чем к Традиционалистам. Пронзание Барьера и попадание в Конструкт Горизонта требует оператора с немалым уровнем технических знаний (то есть, Сфер). Отряд не должен скакать с Горизонта на Землю и обратно, когда захочет. Требуемые инструменты – переместители материи, межпространственные и космические корабли – это Приборы, производящие невероятно могучие Эффекты. Доставка Отряда в Конструкт Горизонта требует значительных затрат ресурсов, а Союз не склонен разбрасываться деньгами просто так.

Контроль. В любой момент, на любой стадии может вмешаться Контроль. Этот гештальт представляет собой результат усилий нескольких Технократов высшего ранга. Он намеренно создается так, чтобы звучать совершенно не похоже на человеческий коллектив. Он действует, основываясь на теориях и пропаганде, редко понимая значение индивидуальности. Держите эту силу в резерве, используя ее как завуалированную угрозу против агентов, зашедших слишком далеко. Это ваш козырь во всем. Неважно, насколько человечным может казаться Наблюдатель или Симпозиум – угроза наказания от коллектива служит для удержания Отрядов в рамках. В качестве примера можно привести пример из *Нейроманта*[1], когда Кейс проходит мимо ряда телефонов, слышит, как они начинают звонить один за другим, и каждый раз на каждой линии слышит один и тот же голос.

Откуда появляется Контроль? Наиболее вероятный вариант указывает на колонии, находящиеся далеко от нашей реальности и пребывающие в глубинах Великой Бездны. Если вы готовы к настоящим вызовам, одна из таких колоний может оказаться великолепным односерийным приключением в поздней части хроники. Попытка выжить в колонии в течение нескольких дней дает общий взгляд на один из вариантов будущего, предполагаемого Технократией. Все то беспокойство, накапливаемое Отрядом в течение последних нескольких недель, отодвигается в сторону одной сессией, полной неодолимого настроя и атмосферы. И вновь, эту зацепку лучше всего приберечь до конца хроники, когда она подействует как катализатор для раскрытия тайного заговора в Союзе, или в качестве декораций приближающейся развязки.

Лучший способ использовать Контроль, как Рассказчику – со своей позиции, конечно. Вы определяете и формируете все, что испытывают агенты, указывая им, что они сделали правильно и неправильно, а также присматривая за их действиями – и Контроль делает то же самое. Отряд может быть под наблюдением Контроля в любое время. Хоть Союз Технократии и является, на самом деле, свободным собранием невероятно великолепных умов, которые вертят различными организациями, как хотят, Контроль является вершиной безликого монолита. Это глаз на верхушке пирамиды, осматривающий весь мир, бдящий и судящий. Ни один игрок не должен быть уверен, что определенная личность является или не является частью Контроля – все равно, немногие могут сказать, что способно подвигнуть члена Контроля участвовать в обычных операциях. Но такое происходит.

Ограничение сил

Вы это уже знаете, но мы повторим специально для тех игроков, которые не ведают, что творят. Рассказчики в хрониках подобного типа имеют склонность к ограничению возможностей. Не стоит. Представляя оставшуюся часть Технократии, вы обладаете чудовищной мощью. Вы в любой

момент можете наказать своенравного персонажа, арестовав его и бросив в Комнату 101. Когда это необходимо, Контроль может применить Методику Связей уровня Мастера и все расстроить.

Помните, что лозунг рекрутеров НМП – «максимальный эффект при минимуме насилия». Угрозы эффективны; принуждение из-под палки – нет. Если начинает казаться, что игра превращается в противоборство меду вами и игроками, сделайте перерыв и подумайте. Сказать «нет» текущему развитию событий, которое грозит уничтожить вашу хронику – гораздо эффективнее, чем уничтожение ее ударной эскадрильей Черных Вертолетов. Если все прочее не срабатывает, и игроки сопротивляются игре всеми силами, попробуйте книгу, более ориентированную на кровь и насилие, и позвольте вашей команде несколько недель поиграть в маньяков с бензопилами. Как только они угомонятся, наберите оперативников, основываясь на полученной информации.

Многозначная Технократия: Тема и Настрой

Тема и настрой – не просто отвлеченные понятия. Они могут превратить хорошую хронику в великолепную. Даже в самом стерильном приключении по Технократии присутствие людей в Союзе создает драму и напряжение. При создании вами миссии для команды, приведенные здесь темы и сюжетные концепции способны помочь сфокусировать вашу игру и придать ей глубины. Если вам что-то понравится, выберите одну, на которой сделаете упор, запишите ее название на первой странице ваших заметок и добавьте атмосферы, чтобы все начало действовать.

Порядок против Хаоса: Ожидаемый подход

Некоторые люди предпочитают видеть мир черно-белым. Эта тема – классический подход к Технократии, «фишка Ткачихи и Вильда». Одна сторона поддерживает порядок. Другая разрушает его. Если одно становится сильнее другого, кто-то должен восстановить баланс. Потому, когда персонажи Традиций начинают отбиваться от рук, их кто-то

должен отшлепать. Этот тип хроники может начаться, когда закончится гульба другой группы, вне зависимости от того, реально ли такое приспособление(то есть, продолжается ли игра другой группы) или все было придумано.

Помните, что в этом типе хроники противником может быть любая фракция Мира Тьмы, даже маги Традиций. Стоит признать, среди них могут быть Экстатики, продающие наркотики не тем людям, Герметисты, не способные справиться с тем, что призвали, или Эвтанатосы, помогающие друзьям по ту сторону могилы мучить смертных и вселяться в них. Часть веселья в этом подходе обеспечивает превращение стереотипных «героев» в злодеев, предлагая сюжеты, большую часть которых мы и не рассматривали. Что могло бы сделать мага Традиций злодеем?

Даже если все ваши противники являются героями других игр White Wolf, с точки зрения Технократии они все равно злодеи. В данном типе истории «хаос» значит «все, вне Технократского определения порядка». Это игровое упражнение, где ошибочная логика используется для оправдания жесточайших действий, которые можно себе представить. Но некоторые игроки втайне обожают грубую силу, тактику полицейских государств и плащи из черной кожи.

Разум и Ложь: Оттенки этического серого

Конечно, реальный мир не настолько прост. Навешивание ярлыков работает в реалити-шоу и сериалах о милиции, но всякий, кто сталкивался ранее с Миром Тьмы, знает, что вопрос добра и зла часто зависит от вашей точки зрения. Забудьте на время черное и белое. В истории «Мотивов и Лжи» вам придется изобретать ситуации разных оттенков серого, где персонажи не будут уверены, какая из сторон – верная. Когда на кону выживание человечества, насколько далеко зайдет Отряд, чтобы защитить его?

Классическим вариантом этой темы является ситуация, когда персонажам приходится делать что-то, что им кажется этически неверным, поскольку альтернатива,

предполагаемая начальством, гораздо хуже. Протагонисты должны восприниматься как наиболее человеческие (и человечные) персонажи игры. Персонажи обнаруживают свой Отряд зажатым между двумя силами – начальством, которое часто предпринимает безжалостные действия ради обеспечения безопасности реальности, и их врагами, которые еще хуже. Обычно, Наблюдателям приходится просчитывать, какой уровень «сопутствующих потерь» - невинных людей, попавших под перекрестный огонь – является приемлемым. Враги, в свою очередь, еще более ужасны – Мародеры-террористы, звероподобные боевики-фанатики Шабаша и культы Инферналистов возглавляют список. Многие из таких сил не имеют подобных сдержек.

Ударная Волна служит других хорошим сюжетным механизмом. Отряд рассматривает спокойный подход к проблеме, а Наблюдатель предпочитает противоположный. Если команда сможет решить проблему без насилия, им везет; если нет, то Наблюдатель обращается к крайней альтернативе. Такие альтернативы могут включать в себя наемного убийцу, посылаемого невинному человеку, видевшему слишком много, HIT, посылаемых убить магов, которых Отряд был готов перевербовать, или полное уничтожение «атакой террористов» района, который команде предполагалось защищать. Когда разум не справляется, к власти приходит безжалостная сила. Потому, Отряду надо преуспеть в миссии, неважно, насколько этически серой она может выглядеть – альтернативой являются «приемлемый уровень жертв среди мирного населения» и волны насилия.

Человечество и Выживание: Преступление через Раскол

Мэдлин, что вы делаете, когда не работаете на Отдел?

–

Никита, сериал Ее звали Никита.

Война Восхождения ведется во имя судьбы всего человечества. Но это же означает и то, что в пылу боя теряются личности. Кто разбирается с последствиями, невинными жизнями, что были уничтожены в процессе? Этот тип хроники вносит в игру немного человечности, если Отряд видит жертв операции и, возможно, участвует в устранении разрушений. Защитите ли вы невинного, который видел слишком много? Что произойдет с кем-то, влюбившимся в агента? Что будет, если один агент обнаружит, что запланировано уничтожение какого-то другого агента? Разница между старым образом жизни агента и новым дает множество подобных идей.

Вариантом этой идеи может быть помещение Отряда между двумя разными мировоззрениями. У Наблюдателя найдется своя доля пропаганды и партийных линий, но Отряд может понимать, почему вражеская группировка действует именно так, как она действует. Взгляните на вещи, которые хорошо вписываются в мистический взгляд на мир, и не очень – в Технократский. Что это за эманации в сердце Каэрна Гару? Почему Сын Эфира слишком нестабилен, чтобы работать на Союз? Отдельные технократы не приветствуют такие мысли, но образованный Отряд может найти истину, исходя из личного опыта.

Если вы предпочитаете эту тему, то помните, что другие Технократы в вашем Конструкте – *тожелюди*. Посмотрите на тайные взаимоотношения вне Отряда. Слово и взгляд могут сказать очень многое. Составьте план взаимоотношений между персонажами, и скройте его под фасадами профессионализма. Что бы мы не думали, большая часть игроков, скорее всего, предпочтет исследовать человеческие взаимоотношения, нежели пальбу.

Великолепным и неклассическим подходом к исследованию темы гуманизма может послужить хроника «команды контроля ущерба». Отряд игроков посылается убирать останки, доводить до конца проваленные задания и уменьшать потери для фондов и влияния. В процессе они опрашивают свидетелей, подменяют записи, изменяют воспоминания и пытаются вернуть жизни людей в прежнее

русло. Вообще, Союз более всего заинтересован в уничтожении записей об активности Исказителей, а также любых ведущих к ним следов, но агенты могут попасть в затруднительное положение. Как они справятся с изменением воспоминаний человека, чья семья погибла под перекрестным огнем во время атаки Технократии? Если Исказитель уничтожит чьи-то средства к существованию, насколько далеко зайдут агенты, чтобы дать жертве второй шанс? Хоть это и обычая, скучная работа, она может хорошо влиться в драматичную, полную вопросов о морали, хронику.

Рассудок и Ярость: Катарсис

Democracy? Democracy? You have to face the facts,
And cobblestones in our possession fixed with broken glass.
One was a psychopath! The other was a cop!
One was full of hatred, so he shot me in the guts!
KILL THEM! KILL THEM! KILL THEM! KILL THEM!

— *Birmingham 6*[2], *"Police state".*

Хоть некоторые игроки и любят исследовать темы эмоций и оттенков серого в морали, некоторые самоуверенные персонажи обожают видеть падение плохих парней. Многие Технократы появляются на инструктаже перед миссией ведут себя максимально собранно и профессионально. Но этот тщательно поддерживаемый фасад может рухнуть, когда начнет летать свинец. В истории с этой атмосферой, Отряд видит преступления против реальности, которые разум вместить не может – вроде действий культа Нефанди, вырвавшегося из-под контроля магического вторжения или даже Традиционалиста, который отклонился от реальности слишком сильно. По мере того, как сверхъестественные угрозы (магические или нет) набирают больше мощи, холодный рассудок оставляется в стороне и в ход идут БОП. Этот тип истории становится, по мере развития, все более жестоким, покрывая

хорошо пошитые черные костюмы кровью.

Построение идеи этого типа историй включает в себя показ контраста двух крайностей Союза Технократии. Во время инструктажа подайте все команде в полностью профессиональной манере, описывая, как, в теории, все должно пройти. Погруженный в рационализм Наблюдатель может при помощи холодной логики оправдать самые страшные жестокости. Если на кону безопасность Масс или Конструкта Отряда, есть немалые шансы, что местный Симпозиум одобрит применение смертельного насилия. Просто будьте уверены, что перед выходом выдали им достаточно Аптечек.

Как только начнется миссия, подкиньте некоторые грязные детали, о которых кабинетные теоретики не задумываются. Как только начнется стрельба, или как только кто-то получит ранение, повысьте напряженность. Лучший способ усилить атмосферу включает в себя старый трюк – музыкальное сопровождение. Есть множество музыки в стиле индастриал, которая подчеркивает эту атмосферу, противопоставляя сэмплированные звуки насилия и хаоса упорядоченному механическому ритму. Ministry[3], Birmingham 6, Gravity Kills[4] и Leather Strip[5] – подходящие примеры. Звук должен быть тихим, чтобы он прокрался в коллективное бессознательное команды. Вам стоит включать лучшую запись, когда Отряд врывается в Часовню, исследует тоннели канализации или находит заброшенный амбар, где культ проводил свои жертвоприношения. А потом пусть справедливость возьмет свое.

Во время отчета Наблюдатель должен сдерживать свои эмоции, как можно сильнее. Усильте эту сдержанность. Наденьте маску, которую вы ожидаете увидеть у представителя корпорации или холодного правительственного чиновника. Говорите о «приемлемых потерях», вместо воздействия на людей в результате действий команды. Должно стать понятно, что теория и практика не всегда сходятся. Комната инструктажа остается царством холодного разума, но Передовые Линии бурлят от

ярости. Этот базовый тип истории может быть веселящим, завязанным на этику или очищающим, в зависимости от подачи вами фактов.

Рассудок и Безумие: Встреча с неведомым

Технократия пытается принести в мир разум и знания, даже если заходит при этом слишком далеко. Но мир, однако, не вменяем. Фактически, когда на свободу вырывается капризная и ничем не сдерживаемая магия, разум Технократа может исказиться навсегда. Противопоставление друг другу этих двух сил образует неплохой сюжет.

Этот метод – вариант «Рассудка и Ярости». Один из способов поддержать его исходит от ваших пролов и других поддерживающих агентов. При столкновении с неведомым – будь то магическим, или нет – некоторым пролам не хватает обработки, чтобы справиться с тем, что они видят. И это может стать настоящим пиром для Рассказчика, любящего отыгрывать силы поддержки. Пролы, ломающиеся под давлением, заставляют агентов стремиться к большему контролю над собой.

Другим способом развития этого конфликта в сюжете является неполнота начального инструктажа. В случае, например, сверхъестественной угрозы, вам никогда не стоит раскрывать ее название и классификацию, пока не будет собрано достаточно информации. Встреча с неведомым – один из величайших способов держать персонажей достаточно напуганными. Другой способ – подавать паранормальные способности в виде спецэффектов, а не игровой механики. Эти указания применяются и к магам тоже. Ни маг Традиций, ни Мародер, ни Нефандус не должен идентифицироваться по стилю одежды, характерному Фокусу или особенностям магии. Ломайте стереотипы, и Отряду придется поработать, чтобы собрать информацию.

И, наконец, не забывайте и о милых Отдачах Парадокса для заклятий Разума. Любому Технократу, использующему на Методики слишком часто, со временем придется платить. Мороки и «аномальные иллюзии» - два способа показать сумасшествие. А перевод Парадокса в пугающее безумие – третий. Доверяет ли агент собственным чувствам, или слушает ли он советы Контроллера? Взгляните на

противостояние личности и Союза – поставьте опыт, чувства и рассудок агента против совета, спущенного сверху от какого-нибудь далекого начальника.

Идеализм и Разложение

Разрушение иллюзий и падение – прекрасная долгоиграющая тема в кампании. Издалека Технократия кажется огромным монолитом. Подойдите поближе, и вы увидите трещины. Этот тип игры очень отличается от того, в котором наши герои, предположительно, разрушают Технократию. В течение долгой хроники персонажи получают намеки на существовании бомбы с часовым механизмом, заложенной где-то в Союзе, вроде связей Синдиката с Пентексом, Культа Автохтонии, криминальных империй или безумии Покорителей Бездн. Никогда не подгоняйте этот тип сюжета – персонажи могут, со временем, спасти Союз, но только рискуя собственными репутациями и наживая врагов.

Лучше всего такие сюжеты развиваются ступенчато. Начинайте с меньшего. Во время рутинной миссии раскрывается небольшой случай разложения (сошедший с ума одержимый представитель Синдиката, или Покоритель Бездн топит свой корабль-разведчик в океане). Это может дать намеки на нечто большее (стаю мутировавших волков-оборотней заражает работников компании порчей Змея, или Нефандуса, взявшего под контроль команду исследовательского Конструкта в Глубокой Умбре). Одна улика ведет к другой, и через каждые несколько эпизодов вашего сериала открываются новые.

По какой-то причине высокопоставленные лица Технократии слепы к этой угрозе. Выбирайте на вкус – данные неполны, теоретики их не понимают, прикрытие слишком хорошо. Даже высокопоставленные чиновники все еще остаются людьми, и потому подвержены ошибкам и ошибочным взглядам. Отряду может понадобиться ненадолго стать изгоями, чтобы «прибраться» - и это может стать великолепной побочной историей в длительной хронике. Вставляйте меньшие, короткие истории между

большими, и вы сможете обнаружить огромное тайное общество, для раскрытия которого не потребуется пяти сезонов «Секретных Материалов».

Банки Данных

Не терпите технолепет? Хотите написать что-то лучшее? Вот ваш шанс. Некоторые игроки в игры от White Wolf подавлены разницей между тем, что их персонажи должны и не должны знать о различных сверхъестественных группировках. Если вы ведете кампанию Технократии с участием других линеек, то банки данных будут быстрым способом свести эту информацию воедино. Противопоставление Отряда сверхъестественной угрозе – классика Технократских приключений. Если на вашем компьютере стоит подходящий Технократии шрифт, опишите два или три параграфа о том, что местный Конструкт знает о сверхъестественной угрозе этой недели.

Чтобы было повеселее, вы можете намеренно внести в них ошибочную информацию. («Все вампиры ненавидят чеснок, не так ли?») Если вы особенно изобретательны, сделайте эти факты истинными. Смените названия сверхъестественных фракций, их слабости, да и все, что сочтете нужным. Если вы из Рассказчиков, что каждый месяц откапывают новые линии крови, перевертышей иКуэй-дзин, то у вас есть шанс их испытать и проверить, насколько они сбалансированы. Запишите данные, собранные при предыдущих столкновениях и наблюдениях, соберите папку для вашего Наблюдателя и натравите на них Псов с Передовых Линий. Малдер и Скалли никогда не работали лучше.

Задачи

Как было указано ранее, многие цели Технократии в определенной географической зоне определяются местным Симпозиумом. Высокопоставленные Технократы устанавливают свои задачи, определяя, какие цели наиболее важны в ближайшем будущем. Конечно, эти цели

слегка варьируются от Конвенции к Конвенции – ученые детально описывают положения по решению проблем, представители Синдиката представляют четкие и твердые формулировки миссий, исследователи подают заявки на гранты и так далее. Вне зависимости от того, кто предоставляет эти заявки Симпозиуму, ему позднее придется отчитываться, насколько хорошо он следовал к этим целям.

Как наличие Задач проявляется в хронике Технократии? После хорошего долгого взгляда в начало истории, установите наиболее важные цели для Союза в этом регионе. Затем продумайте миссию вокруг каждой. Задачи должны быть прямыми и конкретными. Успех должен быть более-менее измеримым, а цели не должны быть слишком идеалистичны. Ниже приведено несколько примеров:

Уничтожение Исказителей Реальности. Эта миссия относится к, своего рода, базовому типу – это то, что ожидают все, потому что часто видели на хрониках Традиций. Но

это лишь одна типичная цель. Если у Технократии не будет других задач, то она сконцентрируется исключительно на уничтожении Часовен. В хронике Технократии Союз должен тщательно распределять свои ресурсы. Если вы считаете, что в определенном районе у Союза достаточно агентов, чтобы уничтожить все и всех, то да будет так. Но в других местах из-за того, что для операций не хватает людей, безопасность едва поддерживается.

Начните с объяснения, почему Союз должен уничтожить определенную Часовню. Сам факт, что ее насельники – маги Традиций, вполне достаточно, но чем они так важны? Может быть, они стали слишком могущественными, накопили слишком много Парадокса, раскопали слишком многое об операциях Союза, убили слишком много пролов, призвали что-то, что не могут контролировать, или заключили союз с опасной сверхъестественной организацией. Не бойтесь склоняться к любой крайности этической шкалы – или Часовня заслуживает быть разнесенной, либо надо разрешить неверное понимание истинной угрозы. Выбор за вами.

Похитить и обработать больше рекрутов. В данной миссии местным рекрутам нужно захомутать многообещающий Спящий Разум или недавно «возвысившегося» мага. Эта миссия очень прямолинейна. Команда или ловит и обрабатывает кого-то, чтобы сделать из него временного прола, или похищает предполагаемого мага посреди города. По одному варианту Отряд изучает добычу, продумывая, как захватить ее, а не убить. Последним шагом становится обработка – весьма эмоциональное переживание. Отряд должен обосновать рекруту, почему Союз достоин укреплять представления Масс о реальности. Игры разума во всей красе!

Построение Фронта. Союз проводит свои операции с помощью множества Плацдармов, Укрытий и других фронтов. Это прикрытие самодостаточно в обычном мире, и дает возможность проведения тайных операций. Начинающие компьютерные компании, туристические фирмы, цепи отелей, небольшие корпорации – если бы у

вас была пятисотлетнее технократическое тайное общество, где бы вы его скрывали? В этой истории игроки описывают, как они захватывают или устанавливают другой фронт для операций, шаг за шагом. Затем, они могут продолжить использовать его в качестве ресурса в течение хроники. Персонажи из Синдиката имеют шанс воссиять в этой операции, вне зависимости от того, легальна ли она или нет.

Исследование неведомого. По телевизору это показывали множество раз. Идет преследование сверхъестественного феномена, который больше никто не понимает, или появляется загадка, требующая решения. Кто-то должен выяснить, что происходит на самом деле. Фокус тут в том, что агенты не просто защищают и укрепляют закон. Они защищают и укрепляют саму реальность. Как только угроза может быть рассчитана, классифицирована и задокументирована, Наблюдатель должен решить, достаточно ли она опасна, чтобы подписать ордер на уничтожение. Не повредит иметь несколько сторонников в органах Государственной Безопасности.

Расследование внутренних проблем. Или Наблюдатель, или представитель Симпозиума или сами персонажи получили улики о разложении в Союзе. Важный момент, который нужно определить при создании этой хроники, заключается в том, кто обращается к персонажам, придется ли им работать на свой страх и риск, чтобы решить проблему, кому придется стать изгоем и куда ведет след.

Сдерживание внутренних проблем. Не каждая внутренняя проблема вращается вокруг лояльности или чистоты. В этой истории из-под контроля выходят создания Биоинженеров, поднимают восстание Товарищи, многообещающий рекрут слишком сильно сопротивляется обучению или (что самое плохое) завоевывается отдаленная колония Технократии. Пошлите подходящих людей решать проблемы, и путь Ударная Волна дышит им в затылок.

Исследование глубин. Мы предложили множество вариантов операций на Передовых Линиях, но давайте не будем забывать о наших отважных Исследователей из

Покорителей бездн. В Великой Бездне, равно как и на земле, множество неисследованных мест. При помощи Физики Пространств команда, ведомая Покорителями, может пробиться куда угодно. Книги-источники, включая **Book ofWorlds**, дают множество вариантов. А у Покорителей есть множество секретов, которые они скрывают ото всех. И их становится тем больше, чем дальше до Земли. Отправьте Отряд оценить ресурсы их последнего открытия. Союз классифицирует, уничтожит или усмирит то, что они там найдут? Действия Отряда могут повлиять на результат, и потому эта хроника является, возможно, опаснейшей для агентов. Как отмечено в главе об Истории, границы Глубокого Космоса и других измерений стали недавно чрезвычайно опасными. Отряд может даже попытаться найти причину этих неожиданных перемен в потоках квантовой вселенной. Может быть, персонажи входят в миссию по изучению угроз, несомых недавно открытой Покорителями Красной Звездой. Эти миссии дают великолепные возможности проведения хроник, которые не скованы проблемами повседневной земной реальности, но используйте их не очень часто. В конце концов, Технократия – это человечество, а не толпа парней в скафандрах смотрящих на странные огни, как в конце *Star Trek: The Motion Picture*.

Повседневная жизнь. Даже Технократы люди. Каждый оперативник (ну, кроме конструктов) был когда-то обычным человеком со своей жизнью, надеждами, грезами, амбициями и страхами. Присоединение к Союзу не означает посвящение ему всей своей жизни. Многие Технократы сохраняют свои «дневные работы», работая на Союз по вызову, когда это необходимо. Некоторые оперативники вовсе не разрываются между своей нормальной работой и целями Союза – ученый-робототехник из Итерации Икс работает на Союз, где бы он ни был, как в лаборатории, так и в поле. Используйте одну-две игры, чтобы взглянуть на людей под черными шляпами. Покажите членов семьи, личные проблемы и старых друзей. То, как Технократ реагирует на все остальное человечество не менее важно, чем его общение с другими Просвещенными оперативниками и Исказителями Реальности – и даже более

того, поскольку это люди, которых Союз стремится защитить. Рассмотрите, как процесс Возвышения изменил взгляд оперативника на человечество – жалеют ли ваши агенты простых людей? Боятся ли они их (из-за возможности раскрытия всемирного технократического тайного общества)? Покровительствуют им? Что и сколько известно членам семьи? Что происходит, если старые друзья и возлюбленные оказываются по другую сторону баррикад? Это реальная возможность узнать, что движет каждым агентом в вашем Отряде. И это же позволяет посмотреть, что делают агенты, когда они не заняты делами Союза.

Альтернативные Истории

Хоть Союз не имеет технологий, чтобы отправлять людей в прошлое (пока), Новый Мировой Порядок проделал колоссальную работу по переписыванию истории, чтобы та соотносилась с целями Союза. Конечно, сложно проверить, делает ли эта ревизия истинным то, что некогда было ложным – даже хроноскопические тоннельные анализаторы (Приборы, для ведения наблюдений сквозь время) показывают только то прошлое, которое могло произойти. Прошлое не менее гибко и текуче, чем будущее, и именно поэтому Технократия планирует использовать и то, и другое в битве за настоящее.

Любопытный и самосозерцательный Отряд может быть отправлен на скучное исследовательское задание, во время которого он будет скакать по всему земному шару, собирая кусочки, в которых нуждается Союз, чтобы укрепить свою хватку на прошлом. Эти агенты могут столкнуться с любого рода сопротивлением, начиная от Исказителей, защищающих свои старинные ценности, и других культур, чьи взгляды отличаются от взглядов агентов (этот тип историй просто великолепен, чтобы показать агента, который не является белым человеком среднего класса), до кусочков истории, которые кажутся не вписывающимися в ряд или разбивают то, что агентам указали ожидать. Обретение частей оккультных библиотек, теорий заговора,

обрывков книги Нод и фрагментов литургий может заставить агентов задуматься о славном прошлом Союза!

Еще интереснее, чем просто современные экскурсы по альтернативным историям, будет игра в совершенно иной временной линии или прошлом. Что бы произошло, если бы Адепты Виртуальности не покинули Союз? Что если бы остались Сыны Эфира, и оказалась принятой их ветвь науки, а не Итераторов? Что, если бы Традиции, в самом начале битвы, сумели бы получше удержаться за Консенсус? Лучшим ходом тут – взять один кусочек истории, изменить его, а потом сесть и подумать, как единственное изменение могло бы повлиять на последующее развитие мира? Посмотрите **Mage: theSorcerer' s Crusade**, чтобы увидеть варианты прошлого, которые могли бы быть. Не ограничивайте себя узкой временной линией – вы легко можете вести игру по Европе времен Второй Мировой, Японии после реформ Мейдзи, даже Имперского Китая или расцвета Египта. Поиграйте в путешествующих по Великому Шелковому Пути между Китаев и Европой, или китайских оружейников, пытающихся остановит монголов. Или возьмите инженеров, строящих пирамиды и гробницы, пока мистики пытаются соблазнить фараонов религией и екау. Для ученых и инженеров найдется место в любом отрезке истории.

[1] — Роман в стиле «киберпанк» Уильяма Гибсона. [Наверх]

[2] — Датская группа, играющая в стиле электро-индастриал. [Наверх]

[3] — Американская группа, играющая в стиле аггро-индастриал. [Наверх]

[4] — Американская группа, играющая в стиле индастриал-рок. [Наверх]

[5] — Датская группа, играющая в стиле электро-индастриал.

Глава 8: Арсенал

…для человека с молотком все похоже на гвоздь… Для человека с карандашом все похоже на лист. Для человека с камерой все похоже на образ. Для человека с компьютером все похоже на данные. Для человека с табелем все похоже на число.

– Нил Постман. Технополия: культура сдалась технологии.

Просвещенная Наука – это просто

Если мы можем отчетливо представить себе что-либо, мы можем сделать это. У нас есть технологии.

– Мантра Технократов.

Хоть Технократы часто импровизируют со своими научными Эффектами, их еще и активно тренируют прежде, чем выпускать на полевые задания. Методики – это техники, используемые постоянно – преимущественно потому, что они решают проблемы, с которыми Отряды сталкиваются чаще всего. В сочетании с Приборами и Снаряжением, высокотехнологическими инструментами, Методики делают Технократа готовым встретить практически все, что может предложить мир. Приборы Технократии позволяют агенту использовать научные разработки, выходящие за пределы их собственных способностей.

В Главе 2 приведен более детальный взгляд Технократов на Просвещенную Науку. Здесь же приведены некоторые Приборы и Методики, которые используются в поле.

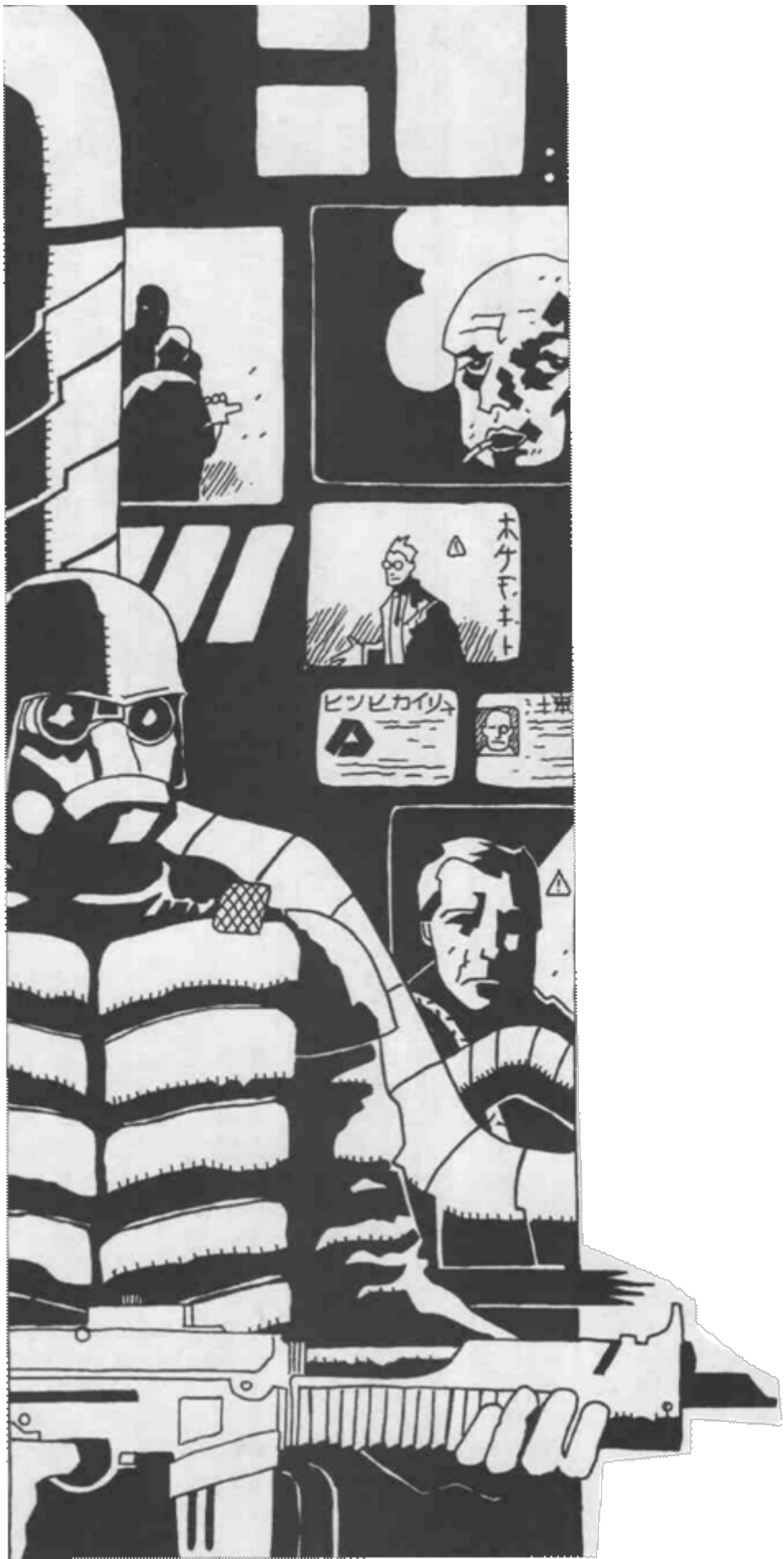
Стоит упомянуть, что различные книги о Технократии содержат некоторые Приборы и Методики, специфичные для каждой Конвенции. Ввиду ограниченности объема, большая их часть не была приведена здесь, если они не были изменены или улучшены. Но в некоторых случаях Приборы и Методики оказались достаточно полезными, чтобы сделать их доступными для всех членов Союза.

Методики

Методика – способ сделать что-то. С помощью практики, особых тренировок и упражнений Технократы могут творить вещи, выходящие за рамки обычных способностей. Конечно, это не магия – это просто примеры практического применения опыта!

Методики рождаются тренировками, которые проходят все Технократы, чтобы стать экспертами в своих областях. Конечно, требуется знание подходящих Сфер, но это просто означает, что Технократ обладает нужными знаниями, чтобы правильно применить Методику. Обычные люди, конечно, не имеют опыта специальных тренировок, необходимых для творения подобных вещей – это просто вопрос образования.

Для простоты, Методики распределены по различным Сферам, но Технократ редко будет считать Методику Эффектом определенной Сферы – среди Просвещенных Ученых Методика является всего лишь определенным видом знаний.



Всем Технократам рекомендуется активно изучать Методики. Импровизация в полевых условиях полезна, но непредсказуема. Знание подходящих Методик дает набор проверенных и эффективных способов справиться с множеством ситуаций. Изучение Методики – вопрос времени и усилий – Технократ может учиться у другого агента, чтобы узнать подходящую Методику,

или он даже может импровизировать, основываясь на известном ему описании. Некоторые Конвенции ревностно скрывают ряд своих Методик, но в большинстве случаев, Технократ должен обладать и определенным объемом обычных знаний, чтобы использовать Методику. Дешифровка компьютерного файла требует хотя бы базовых знаний математического шифрования, в конце концов! И тем не менее, обладающий широким объемом знаний Технократ может справиться с непредвиденными ситуациями практически любого рода.

Некоторые приведенные здесь Методики требуют принадлежность к определенной Методологии и определенное Снаряжение, но агентам поощряют создание своих собственных Методик.

Методики Связей

Определения пространства стали для технологий своего рода научной проблемой – наблюдение на огромных расстояниях просто, а изменение расстояний или самого пространства необычайно сложно. Немногие Технократы развивают понимание Связей сверх основ пространственных структур. Но перемещение объектов, открывание «пространственных врат» и изменение пространства являются функциями мощных Приборов.

Наблюдение (Surveillance) (Связи 2 или Связи 2 и Силы 1)

В конце 20-начале 21 века камеры наблюдения находятся практически повсюду. Старший Брат следит за превышающими скорость автомобилями на наших шоссе, потенциальными преступниками в магазинах и Спящими повсюду, от банкоматов до супермаркетов. Куда идет вся эта информация? И, что более важно, что с ней становится? Тот маленький красный проводок сзади камеры может быть подключен практически ко всему, Подключаясь к потоку этих данных, агент может наблюдать за, практически, любым местом в пределах видимости камер. Естественно,

эта Методика популярна среди Стражей, но использовать ее может практически любой член Союза.

Времявращатели часто используют эту Методику в сочетании с первым уровнем Сил. Наблюдая за изменениями в местной энергии, они не нуждаются в камерах. Они часто могут «слышать» или «чувствовать» данные (через импланты в нервной системе, конечно), а не видеть их. Доступной может быть любая комната с телефоном (даже если трубка лежит) или прибором, в котором есть микрофон.

[Для Методики **Наблюдение** доступно любое место с видеокамерой (или микрофоном, или телефоном…). Слежение за местностью, кратко описанной в инструктаже, потребует 4 успеха. По мере того, как команда будет узнавать о цели больше, количество требуемых успехов будет снижаться. Если команда будет очень знакома с местностью, то достаточно будет и двух успехов. В качестве варианта, агенты, использующие Снаряжение для **Наблюдения**, могут держать здание, где, как им кажется, находятся Исказители Реальности «в пределах взгляда». Двух успехов будет достаточно, чтобы следить за происходящим внутри.]

Маячок (Tracking Device) (Связи 2)

Синдикат использует свой личный вариант Наблюдения, чтобы отслеживать определенных людей. Посмотрите на какую-нибудь купюру. Видите магнитную полоску на ней? Задумывались ли вы когда-нибудь, что на ней зашифровано? Проходили ли вы недавно через любого рода металлодетектор? Некоторые параноидальные агенты НМП верят, что все может быть использовано как Фокус для этой Методики. Другие утверждают, что Технократия не может спрятать столь много библий в номерах отелей[1].

[По Таблице Расстояний Связей **Маячок** считается знакомым имуществом. Для слежки за несущим его человеком нужно набрать только три успеха.]

Телекран (Telescreen) (Связи 2, Разум 2)

Сотни миллионов людей каждый день впускают в свой дом телевиденье. Некоторые даже соблазнены обещанием «интерактивного телевиденья» - передачами, которые позволяют зрителям взаимодействовать с передачами. Технофобы настаивают на том, что это взаимодействие – палка о двух концах, что эти приборы позволяют владельцам телесетей следить за теми, кто смотрит их передачи. Конечно, Технократия продвинула эту идею на шаг вперед. Где бы ни присутствовал телевизор, тренированный Технократ может следить за любым в комнате с помощью Методики **Телекран**.

Пока Спящий бездумно пялится в светящийся экран, он не только выделяет некоторую небольшую долю Первичной Энергии, но и поддается слежению Технократии. Если эта Методика проводится в сочетании с Основами 1, наблюдатель может заметить любого в комнате, кто использует магию – осознанно или неосознанно. Если число успехов превысит уровень Силы Воли зрителя, то следящий сможет прочесть не только поверхностные эмоции, но и проанализировать психические защиты. Когда у мага перед телевизором начинает расслабляться челюсть, то это явный знак, что скоро следом последует разум.

[При одном успехе агент может зафиксировать пульс и психическое состояние кого угодно в пределах видимости телеэкрана. При двух успехах Технократ может собрать общие данные о присутствующих там людях, вроде количества людей в комнате. Три успеха позволяют агенту следить за всем, что происходит в комнате].

Выборочное Редактирование (Selective Edit) (Связи 2, Энтропия 2)

Смотрите внимательно! Сейчас вы меня видите, а теперь – нет. Технократ – мастер незримых Методик, позволяющих ему скрываться в тенях технологий. При помощи комбинации этих Сфер влияния агент может предпринять заблаговременные меры предосторожности от

слежки. **Выборочное редактирование** может защитить от любого рода наблюдения в краткий период времени, пока может это обосновать (например, «мои электромагнитные импульсы вывели из строя все видеокамеры»).

Агент, использующий Выборочное редактирование, становится Замаскированным (как в случае с Дополнением), предугадывая и расстраивая все методы записи его действий. Некоторые Оперативники также изучают, где агенты врага ставят микрофоны и камеры – эти Технократы выглядят на записи, как темное расплывшееся пятно или зернистое изображение. Другие учатся не доверять своим начальникам, делая все, чтобы уследить за Стражами.

[Длительность действия этой Методики определяется по Таблице Урона и Длительности магии. Если за агентом следят при помощи другой Методики Связей, то делаются противопоставленные броски. Меньшее число успехов вычитается из большего, поэтому даже частичная маскировка может помешать слежке].

Координирование (Coordination) (Связи 3, Разум 3)

Эта Методика позволяет Наблюдателю в Убежище следить, чтобы миссия шла согласно плану. На каждом агенте команды должна быть какого-то рода скрытая камера. Стереотипы шпионских фильмов говорят нам, что это можно провернуть при помощи противосолнечных очков или булавки на лацкане. Все данные, передаваемые камерами, попадают на ноутбук, находящийся на базе. Наблюдатель по экрану компьютера может наблюдать, как агенты выдвигаются на позиции. У многих Отрядов есть отдельный «координатор», который применяет эту Методику при помощи ноутбука, будучи неподалеку.

Выдайте каждому агенту «средство связи», и вы получите способ раздавать приказы и советы, если миссия пойдет не так, как планировалось. Передатчик может выглядеть, как микроточка у голосовых связок агента, наушник и скрытый микрофон (что стало популярным благодаря Черным

Костюмам Секретной Службы). Вариантом может быть экзотическая история о Просвещенных агентах, использующих телепатию низкого уровня. Но если это объяснение будет для вас излишним, просто раздайте мобильные телефоны или рации, и проигнорируйте проблемы, вроде дальности и помех. Рассказчикам предлагается использовать наиболее подходящее для группы объяснение – Эффект останется тем же самым.

[Если в группе никто друг с другом не знаком, то для установления**Координирования** потребуется четыре успеха. Если команда долгое время тренировалась работать друг с другом, то должно хватить двух или трех. Конечно, если Координатор наберет только один или два успеха, то вполне возможно, что наиболее опытные агенты будут слышать друг друга, но пролы будут вне охвата. Также, стоит отметить, что **Координирование** устойчиво к электронным помехам и прослушиванию, но «контрмагические» Эффекты могут повысить число требуемых успехов].

Разведка (Intel) (Связи 3, Разум 1)

Правило №1 Современного Шпионажа – каждый мыслимый байт информации находится где-то на жестком диске компьютера. Все, что нужно для доступа хакеру – немного времени, немного знаний и немного терпения. Эта Методика подкрепляет этот ложный взгляд, позволяя Наблюдателю, Лидеру Команды и Координатору скачивать огромные объемы информации посреди миссии.

[Ради правдоподобия, Рассказчику придется продумывать объем успехов, необходимых для этой Методики, основываясь на неизвестности сути искомой информации, а не использовать таблицу Магических Действий. Шпионские фильмы говорят нам, что быстро и эффективно может быть найдена следующая информация: планы этажей зданий, досье вражеских агентов, телефонные номера, адреса, планы полета, данные о террористических группировках и тому подобное, что может быть помещено в текстовый файл].

Упорядочивание (Sequencing) (Связи 3, Жизнь 3)

Технократия не может быть повсюду… лишь в ограниченных зонах, находящихся под пристальным наблюдением. Когда агенты Отряда выдвигаются на позиции, им требуются свежие данные об окружающих их живых существах, особенно Исказителях Реальности. И тут в игру вступает Методика **Упорядочивания**. Отслеживая тепло тела, подключаясь к наблюдению со спутников и следя за звуковыми волнами, один Координатор с кучей сенсоров в зоне операции может определять перемещения в пределах его зоны наблюдения. При помощи Методики **Координирования**, он может выдавать прямой репортаж с мест событий, по мере выдвижения врагов н позиции.

[У многих видов транспорта Технократии в багажнике расположены сенсоры и следящие устройства. В большом грузовике могут быть даже компьютерные и телевизионные экраны, подключенные к этим приборам. При проведении этого Эффекта в сочетании с Основами 1, для отслеживания первичных сил, вы получите возможность отделить сверхъестественные существа от Спящих Разумов].

Методики Физики Пространств

Эта сфера науки, известная игрокам **Мага**, как «Сфера Духа», редка среди Технократов. Хоть многим Покорителям Бездн (и Технократам, работающим в их Отрядах) и требуется немалая доля навыка работы с этой фантастической наукой, большинство Технократов не смогут развить ее сверх второго уровня. Некоторые исключения приведены ниже, но Рассказчику стоит уточнить детали некоторых способов применения этой сферы влияния, помогая своим игрокам сформировать идею Отряда.

Зеркальные Очки (Mirrorshades) (Физика Пространств 1)

Чем будет Человек в Черном без своих темных очков? Фокусом этой Методики является (очевидно) пара противосолнечных очков. Черные Костюмы носят их не только потому, что они обеспечивают анонимность, и не для того, чтобы «выглядеть круто». Вспомните, что делают очки – поляризуют свет. Определенная часть ультрафиолетового излучения отсекается, выборочно повышая яркость одних частей вашего окружения и отрезая – других. При использовании их как Снаряжения для первого уровня Духа, этот принцип развивается еще на шаг вперед. Фокусируя свое восприятие и изыскивая «аномальные данные» или «Исказителей Реальности», агент может натренироваться видеть то, чего «тут по-настоящему нет».

[Этот Эффект не требует броска Просвещения как такового. Обычно требуется только Восприятие + Осведомленность. Но агенту требуется знать, что он ищет этим Эффектом. Например, «охотник за привидениями» из Отряда Защиты от Паранормальных Явлений не будет видеть привидений, если не будет подозревать, что они тут есть, и не будет специально их искать. Число требуемых успехов зависит от того, что нужно увидеть – чтобы заметить призрака, потребуется, скорее всего, всего несколько успехов. А чтобы заглянуть из материального мира в глубины духовных миров, потребуется, скорее всего, шесть и более успехов].

Постановка Квантовых Помех (Quantum Interference Shielding) (Физика Пространств 2)

Любой Технократ, изучающий Физику Пространств, быстро узнает об опасности существ из иных миров. Но несколько улучшений к подходящим калибраторам резонанса, и агент может усложнить этим существам шанс на проявление в материальном мире. Поскольку у многих инопланетян имеются необычные психические силы и

технологии, дотягивающиеся до нашего мира, эта Методика становится неоценимо ценной.

[Укрепляя Барьер, Технократ мешает инопланетянам/духам проникнуть в наш мир. Каждый полученный успех укрепляет Барьер на один уровень. Установка квантового резонанса на частоту, близкие к «нормальной Земле» может понизить Барьер, но такое почти никогда не делается. В сочетании с Основами 2, можно получить контрмагический эффект, защищающий от любых атак, которые могут предпринять инопланетяне с той стороны].

Бомба (Dimension Bomb) (Физика Пространств 3)

Хоть полный переход в иные измерения весьма сложен, и требует немалых навыков, закинуть в иной мир что-нибудь маленькое достаточно просто. При наличии подходящих инструментов все занимает лишь несколько минут – требуется только перестроить квантовый резонанс объекта. Как только «фаза меняется», предмет попадает в иное измерение. Чаще всего эту Методику применяют, чтобы перемещать заряженные Основами бомбы и другое оружие, для отбивания атак существ из иных миров.

[Удачным броском агент может закинуть небольшой объект – например, ручную гранату – в другое измерение. Этого достаточно, чтобы отправлять небольшие «подарочки» беспокойным инопланетянам. Набрав большее число успехов, Технократ может повлиять на большие объекты. И со временем он сможет переместить что-нибудь достаточно большое – например, ядерное оружие].

Методики Энтропии

Изучение шанса и случайности – часто через высшую математику теории хаоса – отличный инструмент для работы с причудами людей и нестабильными системами. Технократы, опытные в теории хаоса, могут предсказывать сложные переменные и влиять на ситуации для получения определенных результатов.

Естественно, такого рода манипуляции хороши для работы с рынками и

экономиками, и, потому, занимаются этим, в основном, бизнесмены Синдиката. Но боевые и изучающие элементы теории хаоса другими Технократами не забыты. Итераторы используют Энтропию для своих прогнозов, а Биоинженеры рассчитывают естественный распад в процесс ах роста живых организмов.

Нелинейное Прогнозирование (Nonlinear Prediction) (Энтропия 1)

Математика хаоса позволяет прогнозировать различные случайные уравнения состояния. Это включает в себя большую часть реальности – сложные взаимодействия, управляемые мельчайшими переменами в тысячах вероятностей. Немного вычислительных мощностей, немного способностей к математике и толика интуиции дают расплывчатое описание возможных результатов.

[Удачное применение **Нелинейного Прогнозирования** позволяет Технократу определить возможный исход одного действия. Чем больше переменных включено, тем больше успехов потребуется для получения точного прогноза. Например, если вы пытаетесь угадать, какая карта вам придет при следующей раздаче, вам может понадобиться только один или два успеха. Но определение, где ИР будут прятаться на следующей неделе потребует восемь и больше].

Исключительно Статистический Случай (Actively Actuarial) (Энтропия 2)

Даже очень маловероятное может произойти. Эта Методика Статистиков – вариант заклинания **Удача Новичка**. Но если маг получает возможность совершить что-то, кажущееся невозможным… один раз… то Статистик (или другой Технократ) обрушивает катастрофу на голову избранной им жертвы. Изучающий вероятности ученый перечисляет шансы на происшествие события, и к тому моменту, как лекция завершается, происходит впечатляющее совпадение… один раз.

[Рассказчику стоит ранжировать шансы в пределах от 1 до 20: относительно возможное и простое событие, вроде поскальзывания на луже грязи, может быть в пределах 1 или 2, а случайность астрономических размеров, вроде падения самолета на чью-либо голову, будет уже в пределах 18 или 19. Это – число успехов, требуемых по таблице Магических Действий. Этот бросок действует по принципу «все или ничего» - вы не можете получить половину урагана, обрушивающегося на стоянку домиков на колесах, неважно, насколько хорошо статистика доказывает случайную связь между ними. Помните, что если Методика прерывается, то общий шанс вмешательства дополнительных «чудесных совпадений» повышается.

Альтернативный Эффект включает в себя проверку процентных соотношений уже происходящих событий. Если Статистик сделает удачный бросок, то Рассказчик может просто сказать, когда появится шанс поразительного события, позволяя Статистику решить, стоит ли заранее следовать, вероятно, рискованному результату Вдохновенной Науки].

Стратегический Анализ Неэффективности (Strategic Inefficiency Analysis) (Энтропия 2, Время 2)

Эта Методика используется для расчета слабостей в предстоящих действиях и стратегиях вражеских организаций. При помощи точного статистического и поведенческого анализа Итерация Икс способна спрогнозировать, что вражеская организация – вроде Часовни, или даже целой Традиции – скорее всего, предпримет в ближайшем будущем, и какой момент в течение этих действий будет наиболее уязвимым. И именно тогда будут вызваны НІТ.

[Этот Эффект обычно требует часов оценок и сидения над стратегическими данными и картами. В случае нужды, он может быть применен, как «неожиданное озарение». Успехи могут помочь спрогнозировать планы врага, хотя для получения чего-то более точного и детального, чем «Они… ммм… дома», потребуется множество успехов. Неудача означает, что точного плана получить не удалось, а провал породит ложную информацию].

Туз Бубён (Ace of Diamonds) (Энтропия 3, Основы 2)

По поверьям мафии, бубновый туз – карта несчастливая. Эта Корректировка делает это суеверие суровой правдой жизни. С ней, Инспектор или другой оперативник Синдиката, может навлечь на противника крайние формы неудачи. Хоть этот Эффект длится недолго – от силы, час – в этот период жизнь жертвы находится полностью под контролем Закона Мёрфи. Он настолько неудачлив, что это даже опасно для его жизни. Нападение на Технократа – худшее, до чего он может додуматься, поскольку его оружие неизбежно ломается или дает осечку (или взрывается в его руках), а другие атаки получаются не лучше.

[Если просто, этот Эффект навлекает на Структуру жертвы проклятие. Каждые два успеха, полученные в

броске, отнимают один успех от любого последующего броска жертвы в течение действия Эффекта. И, как обычно, стоит жертве набрать «отрицательное» число успехов, она получает провал].

Здоровый Скептицизм (Healthy Skepticism) (Энтропия 3, Разум 2)

Это не сработает, и я могу объяснить, почему…

Кто угодно с обширными научными познаниями (например, имеющий 4 очка в Науках или Медицине) может предложить разумное объяснение, почему сверхъестественный феномен не должен сработать. Эта Методика требует «свидетеля» - не-Просвещенного представителя Масс. Развенчивая невозможное, Просвещенный агент разрушает силу сверхъестественного. В конце концов, технологии учат нас что всякий, одетый в лабораторный халат, скорее всего является ученым, и что каждый, кто может облачить теорию в подходящие технические термины, скорее всего говорит правду.

Профессиональный Жаргон (Buzzwords) (Энтропия 3, Разум 2)

Если мы правильно используем этот кредит на рынке, и поместим его в соответствии с преобладающей демографической группой, то мы сможем получить лучшую долю рынка.

Финансисты могут сотворить вариант **Здорового Скептицизма**, который позволяет всякому, владеющему новейшей деловой терминологией способствовать успеху делового предприятия. В конце концов, каждый, кто имеет степень MBA, знает, о чем говорит…

[**Профессиональный Жаргон** позволяет предпринимателю вкладывать успехи в бросок, который определяет успех делового предприятия. Правила **Здорового Скептицизма** работают примерно как в «Расплетении» (Unweaving), но без мистического компонента. Сложность броска – всегда 8. Если

Просвещенный агент достаточно убедителен (а бросок удался), сила неверия свидетеля становится достаточной, чтобы сдержать изменение реальности. Другими словами, каждый полученный успех отнимает успехи от броска другого мага].

Методики Сил

Физика и Технократия неразлучимы уж столетия. Понимание Сил – своего рода, вторая натура Технократа. Поскольку управление состояниями энергий – отличный способ усилить оружие, большинство боевых отрядов Передовых Линий имеют немалый опыт работы с Силами, особенно боевые киборги Итерации Икс и десантники Покорителей Бездн. Но и в лабораториях применений для физики немало: Покорители Бездн строят улучшенные двигатели для кораблей, Итераторы в ускорителях частиц изучают базовые элементы вселенной, а Биоинженеры работают с биоэлектрическими полями. Даже небольшое знание Сил требуется практически каждому Технократу.

Измерение Напряжения (Current Metering) (Силы 1)

Газовые счетчики, счетчики электричества, телефонные линии и микроволновые антенны – артефакты современных энергий, используемых во множестве домов и дел. И все они отслеживаются дружественными компаниями-производителями электроэнергии. Что известно Консолидейтед Эдисон[2] или Мосэнерго, то известно и Технократии.

[Обычный бросок позволяет определить, сколько электроэнергии потребляется в определенном районе. Для определения площади, охватываемой Эффектом, используйте таблицу Расстояния и Длительности из **Маг: Восхождение**. При помощи этой Методики могут быть обнаружены секретные лаборатории, тайные комнаты и незаконные операции. Помните, однако, что эта Методика не отслеживает Первичную Энергию].

Кинетический Толчок (Kinetic Push) (Силы 2)

Обычно, создание Сил из ничего – Эффект вульгарный, и осуждается. Но некоторые агенты могут манипулировать предметами при помощи психонических сил, или используют преобразовывающие энергию катушки и магнитную левитацию, чтобы создать кинетическое поле. Каким бы ни было объяснение, передать движение предмету – достаточно простая задача.

[**Кинетический Толчок** – простое применение Сил, хоть оно и почти всегда вульгарно. Этот Эффект может быть использован, чтобы поднимать или перемещать небольшие предметы (до объемов человека) – один успех поможет поднять камень, а три и более могут осилить и человека. Кроме того, **Кинетический Толчок** может наносить врагам ущерб при помощи Сил].

Разгон (Hot-Shotting) (Силы 3)

Несмотря на все заговоры и тайные общества, иногда агенты просто любят убивать. Данная Методика делает эту задачу еще проще. Накапливая в пистолете кинетическую энергию (или электричество в тазер, или сфокусированный свет в лазер), машина убийства может улучшить свою власть над смертоносными силами. Конечно, отдача Парадокса может вернуть ту же энергию беспечному агенту…

Некоторые Рассказчики могут попросить игроков обеспечить **Разгону** звуковое сопровождение. «Клац-Клац» дробовика или «Зззт!» тазера могут звучать забавно, но это же может сделать некоторых несдержанных агентов немного более спокойными перед боем. Когда Наблюдатель обращается к Плану 5, агенты начинают привинчивать к оружию всякое странное оснащение…

[Тут все просто – каждый успех дает дополнительный кубик к броску на нанесение урона. Если ваш Рассказчик разрешает накапливать успехи, вы может «разогнать» оружие прямо перед длительным боем. Вам может понадобиться достаточно успехов, чтобы этот Эффект длился всю сцену – любые дополнительные успехи увеличивают урон. Так, тазеры можно заставить выдавать больше электричества, в обоймах могут быть патроны поопаснее, или лазер может быть настроен на выдачу больших объемов энергии. Также, Рассказчик может разрешить длительные броски для **Разгона** – но правило это выборочное. Будьте осторожны: эта техника может стать опасной – особенно если слишком много бросков обрушат на слишком горячего агента Отдачу. Отдача Парадокса в **Разгоне** может заставить оружие взорваться, расплавиться или заклинить в постоянном и неконтролируемом автоматическом огне. Многие излишне горячие агенты встречали свою судьбу, когда их слегка модифицированное оружие взрывалось у них в руках].

Методики Жизни

Очевидно, изучение Жизни – призвание Биоинженеров. Некоторые Биомеханики Итерации Икс тоже изучают Жизнь, чтобы делать более сложные кибернетические организмы, а некоторые полевые агенты изучают медицину или развлекаются биологией, как хобби. Сама по себе, Жизнь – могучая и незаметная Сфера влияния, применимая множеством способов. Однако без какого-либо рода модификаций тела Жизнь должна практиковаться как осторожная, долгая лабораторная работа. Биоинженеры могут использовать ретровирусы и наркотики для исполнения немалой доли задач, но полноценные модификации тела и создание Конструктов требует хорошо оснащенного хирургического отсека.

Ритуал Синтеза (Различные Сферы)

Для специалистов из Методологии Фармакопеистов мы предлагаем еще одно оружие –**Ритуалы Синтеза**. Эта Методика опирается на искусство создания химикатов, недоступных обычной науке. Необычайно великолепные реакции происходят в лабораториях постоянно, но только гений может повторить их больше одного раза.

Итак, формула проведения этой Методики: Начните с простой реакции, которые вещество или наркотик могут вызвать в человеческом теле (например, «кофеин бодрит»), а затем усложните ее так, чтобы она могла быть представлена только одной или несколькими Сферами влияния. Завершите все прочтением мантры Технократов: «Если мы можем отчетливо представить себе что-либо, мы можем сделать это. У нас есть технологии».

Этот тип Вдохновенной Науки требует химического гения – она дозволяется только магам с четырьмя или пятью очками в Химии. Она, также, требует времени и большого количества химического оборудования в качестве Снаряжения для этой Методики – это означает, что Рассказчику необходимо просчитать число требуемых успехов для придания большего правдоподобия (смотрите

таблицу Магических Действий). Затем, примените правила длительного Эффекта, поскольку химику приходится проводить в лаборатории часы и дни, в работе над сложной формулой.

К сожалению, Парадокс любит учинять беспорядки в лабораториях. В зависимости от количества Парадокса у конкретного мага, результат может иметь необычные побочные эффекты (1-4 очка Парадокса), быть вредоносен (5-9 очков) или даже влиять на психику (появляются Духи Парадокса или мороки). Когда ограничения науки нарушены полностью, в лаборатории возможен взрыв, который уничтожит всю работу, записи и, возможно, излишне идеалистичного Фармакопеиста.

Даже если Методика удается, кто-то должен проглотить, вколоть, впитать или вдохнуть получившийся продукт. И не просто употребить с напитком или едой. Как в случае многих экспериментальных химических реакций, результат применения этих экспериментальных субстанций может быть разным. Каждое даваемое ими преимущество должно сопровождаться и одним побочным эффектом. Рецепт «Кофеина Плюс» можно использовать в качестве примера, и он может подать дополнительные идеи.

Кофеин Плюс (Caffeine Plus) (Жизнь 3, Время 2, Физика Пространств 1, Разум 1)

Если Mountain Dew, Surge, Jolt или даже Эрг-Кола для вас слишком слабы, то позвольте представить вам наш новый продукт. Встречайте новый хит – Кофеин Плюс. Вы будет так взвинчены, что увидите иные миры. Еще немного кофеина, и вы начнете вибрировать, испуская звуковые волны. Кофеин Плюс опасен для человеческого тела, вызывает привыкание, ядовит для души и уносит в небеса не хуже пачки марихуаны.

При помощи **Ритуала Синтеза** химик тщательно перестраивает молекулы кофеина, стараясь не хуже каббалиста, расшифровывающего гематрию[3]. Проводя

обычную колу через серию тайных химических реакций, он может создать вещество, которое находится далеко за пределами требований Управления по контролю за продуктами и лекарствами. Результат? Он так же нестабилен, как и употребляющие его люди.

[Рассказчик должен выбрать преимущества и побочные эффекты напитка из приведенного ниже списка. Каждому преимуществу должен сопутствовать отдельный побочный эффект. Личный опыт Рассказчика и игроков может помочь определить, что из этого будет считаться естественным.

Преимущества (выберите одно):

- Спать больше не надо. Пока действует Эффект (сверьтесь с таблицей длительности) волноваться об усталости больше не нужно. Фактически, при необходимости можно оставаться свежим днями.
- Повышается концентрация. Сложность любого Эффекта **Усиления Разума**уменьшается на 2.
- Выпивший достаточно взвинчен, чтобы видеть то, чего тут нет… включая обитателей Пенумбры и Мира Теней.
- Задания могут быть выполнены на 50% быстрее, хотя для трудных задач сложность повышается на 2.

Побочные эффекты (выберите один):

- Выпивший становится раздражительным и быстро срывается. Сложность всех бросков Силы Воли повышается на 2. Сложность всех бросков, сделанных, чтобы избежать эмоциональных всплесков, повышается на 3.
- Выпивший начинает тратить свой запас Первичной Энергии, сжигая по одному очку каждый час. Когда закончится Первичная Энергия, начинайте вычеркивать уровни Здоровья, пока кто-либо не окажет медицинскую помощь.
- Если любое преимущество действует на выпившего больше одного часа, то затем он теряет сознание на вдвое большее время].

Полисорбат (Polysorbate) (Жизнь 2, Разум 2, Основы 1)

Этот естественный Эффект играет на одном простом факте – люди поглощают с едой огромное количество химикатов, не думая, как они действуют на тело. Эта Методика не отравляет еду, а добавляет ей эмоциональное послевкусие. Использование**Полисорбата** – который является вариантом **Ритуала Синтеза** – не включает в себя отравление пищи или смешивание химикатов, но оно часто создает то, что эксперт «читал в медицинском журнале».

Вместо использования Ритуала Синтеза, Фармакопеист должен объяснить простыми и разумными терминами вредоносный эффект, который некоторые химические вещества могут оказать на тело. («Вы знаете, что в этой жевательной резинке содержится глутаминат натрия? Я где-то читал, что он вреден для зрения»). Если это произнести в пределах слышимости жертвы, на избранного «подопытного кролика» должно начаться отрицательное воздействие указанного вещества, слегка превосходящее действие озвученного побочного эффекта. Городские легенды о фаст-фуде могут дать множество идей.

Возможные Эффекты включают в себя:

- «Мертвые калории», из-за которых жертва начинает чувствовать голод уже через час после еды.
- Тяжелые углеводы, вызывающие летаргию и апатию.
- Консерванты в мясе, вызывающие агрессивность и жестокость.
- Вещества, ослабляющие бдительность и концентрацию.
- Бездушная, безвкусная пища, сжигающая несколько очков Первичной Энергии.

[В плане игромеханики, эмоция может воздействовать на любой бросок, включающий определенные Атрибуты, повышая сложность любого броска, использующего определенную Черту. Повышайте сложность на 1 за каждые 2 успеха (максимум, на 3 за 6 успехов). Альтернативный вариант этой Методики (Жизнь 2, Разум 2, Основы 1) может

внедрить сильную эмоцию и даже изъять Первичную Энергию из мага. Игрокам, которые считают это неправдоподобным, стоит питаться в местном ресторане быстрого питания два или три раза в день – эффект скоро станет очевиден].

ДМСО (DMSO) (Жизнь 3, Материя 3, Основы 2)

Эта Методика позволяет касанию Технократа имитировать действие диметилсульфоксида, химического вещества, которое открывает поры кожи (часто используется для создания контактных ядов, например). Когда Технократ касается кожи жертвы, все поры в месте касания широко раскрываются, и все, что находится на коже жертвы или Технократа – грязь, пот и так далее – попадает в кровоток жертвы. Обычно все это приводит к болезни или даже смерти. Особенно жестокие Технократы перед применением **ДМСО** покрывают свои руки опасными веществами.

Психиатрические Смеси (Жизнь 3, Разум 2 или 3)

Люди – существа химические. Нашими ментальными состояниями и воспоминаниями можно управлять при помощи подходящих химических веществ. Создавая подходящие препараты (при помощи ритуалов синтеза), подопытного можно химически изменить так, чтобы получить нормально ожидаемое поведение. Психическое здравие, в конце концов, тоже химическое состояние. Избранное вещество может быть помещено в пищу или напитки жертвы, либо передано в виде таблеток. У Биоинженеров есть несколько ручных приборов, которые могут, при необходимости, вводить нужные вещества прямо в вены. Боязнь игл – здоровая реакция в Комнате 101.

[Как только вы введете вещество в вены преступника, могут последовать следующие вероятные Эффекты:

- Проявление чрезвычайно сильной эмоции, вроде гнева, страха или вины (Разум 2, сопротивление с помощью Силы Воли).
- Стирание воспоминаний обо всех действиях за последние несколько минут или часов (Разум 3, сопротивление с помощью Силы Воли).
- Подавление сопротивления внушению или приказам (каждый успех повышает сложность бросков Силы Воли на 1 (максимум, на 3)).
- Притупление способности к чудотворству Исказителей (повышение сложности бросков Арете)].

Руки Смерти (Жизнь 3, Силы 2 или обе Сферы)

«Руки, зарегистрированные как смертельное оружие» - старый городской миф, но когда Оперативники, Инспектора и Чистильщики применяют этот результат особых тренировок, хочется, чтобы в нем было немного правды. Хоть изначально она использовалась оперативниками Синдиката, эта Методика разошлась по другим полевым агентам. Итераторы используют кибертехнологические улучшения для нанесения более точных ударов, а Биоинженеры для калечения противников опираются на свои медицинские знания. Пока этот Эффект действует, Технократ своими кулаками может проделывать такое, на что способны, как говорят, только опытные мастера боевых искусств. Раздробленные кости, разорванные внутренние органы, оглушение противника про помощи ударов по определенным нервным узлам, либо разрушение нервов без повреждения кожи или оставления синяков – лишь немногие из возможных Эффектов. Такого наказания достаточно, чтобы убить большинство людей или слабых сверхъестественных существ, и даже сильные Исказители Реальности колеблются, когда сталкиваются с Чистильщиком, вооруженным этой Корректировкой.

[Подобно особым ударам Акашийцев, этот Эффект повышает урон от атак агента, совершенных голыми руками. Эффект, основанный на Жизни поражает органы и болевые точки, а основанные на Силах вызывают более

быстрые и сильные удары. Как бы то ни было, каждый успех, полученный при применении этой Методики, добавляет один уровень Здоровья к урону, вызванному удачной безоружной атакой].

Методики Материи

Очевидно, изучение Материи – основной элемент Технократии, развивавшийся столетиями. От химии до металлургии и пластиков, повседневные (и нестандартные) физические инструменты Материи – ключевые разработки и приборы немалой части наук Технократии. Итерация Икс склонна к изучению и использованию материи больше, чем любая другая Конвенция, разрабатывая особое оружие и защиты. Но любой опытный Технократ хотя бы немного, но владеет Материей.

Зачистка Свидетельств (Материя 2, Силы 2)

Когда киборги и Люди в Черном учатся управлять материей и энергией, дела могут пойти плохо. Превращение

одной формы материи в другую, заключение электричества в плотные объекты или пробивание стен и дверей сгустками энергии может выглядеть очень вульгарно. Но когда никто не смотрит, отряды агентов и киборгов способны на удивительно незаметные вещи. Не думайте, что Итерация Икс хорошо умеет только убивать…

Скрывая свидетельства, некоторые следователи хотят уметь заставлять «исчезать» некоторые инкриминирующие материалы. Желание исполнено. Вызывайте Команду Зачистки. Поставьте заграждение по периметру, и пусть ваши костюмы и киберкопы превращают твердые вещества (трупы, потеки крови, дыры от пуль и места массовых расстрелов) в энергию. Соберите ее всю. Когда вам надо, чтобы что-то гарантировано исчезло в течение ночи, вызывайте отряды прикрытия.

[К сожалению, превращение больших объемов неодушевленной материи в свободную энергию требует времени. Делайте бросок на применение **Зачистки Свидетельств** за каждый час работы. Вы можете работать в группе, если хотите, чтобы все было проделано быстрее. Каждый успех растворяет 4,5 килограмма материи, превращая ее в энергию, которая может быть собрана и переправлена. Обычному миру не стоит об этом знать вообще. Действительно крупные несчастья могут стать проблемой, поскольку в результате провала материалы гарантированно взорвутся. Поэтому, многие команды зачистки разделяются и разбираются с проблемами небольшими порциями, чтобы избежать серьезного брака в работе].

Скрытое Оружие (Holdout Weapon) (Материя 3, Основы 2)

Не перепутайте это с Приборами, которые называются точно так же (смотрите ниже). Эта Методика позволяет оперативнику создать небольшое, легко скрываемое оружие, которое «совершенно случайно» оказалось спрятанным на нем. Сложность и правдоподобность этой Методики всецело зависит от типа оружия, которое желает

создать агент. Есть условие - эта Методика не может создать оружие, которое или слишком большое, или слишком сложной формы, чтобы его можно было легко спрятать на человеке или под одеждой. Например, создать нож «спрятанный у меня в рукаве», легко, и не вызовет проблем с Парадоксом. Но вот создать бластер уже сложнее и опаснее.

Хоть эта Методика и была изначально создана Оперативниками НМП, сейчас она используется многими полевыми агентами.

[Технически, этот Эффект «создает» предмет в кармане, кобуре и тому подобном, агента. Если, например, агенту удастся вытащить из подмышечной кобуры револьвер, это, возможно, будет естественно. Если агент был раздет догола или тщательно обыскан, а потом бегает, размахивая БОП, то Эффект будет вульгарным. Число успехов определяет тип оружия, которое может быть «призвано» (хотя, конечно, оно было у агента всегда): один успех может дать небольшой нож или латунный кастет; два успеха создадут большой нож или складную дубинку; три – маленький револьвер и так далее. «Создание» энергетического оружия гораздо более сложно, требует всех Сфер влияния, чтобы создать подобный предмет, и всегда вульгарно].

Методики Разума

Как было ранее сказано, для применения Просвещенной Науки Технократу необходимо технологическое Снаряжение. Но некоторые Рассказчики предпочитают вносить в это правило некоторые исключения, особенно если задействована Сфера Разума. Требует ли чтение чьего-либо разума технологического Снаряжения? Нужен ли вам электронный прибор, чтобы понять чьи-либо эмоции? Некоторые параноики даже считают, что если мир контролирует некое тайное общество, то вполне естественно для стоящих за ним людей иметь какого-то рода латентные психические способности.

Другие же считают, что в мире уже достаточно технологий, с помощью которых можно влиять на

человеческий разум. Контролирующие разум спутники и стиратели памяти, возможно, доступны технологиям Технократии, но настолько явные приборы причиняют больше проблем, чем пользы. Более коварные (и скрытные) Технократы предпочитают концентрироваться на вещах реального мира, вроде радио, аудиокассет, CD (с посланиями, действующими на подсознание), рекламы, электронной почты и компьютерных сетей. Все в ваших руках – ваша реальность может отличаться. В конце концов, вы действительно создаете что-то, что вписывается в общую парадигму, созданную вашей игровой группой… и все это, как ни крути, в вашем сознании, не так ли?

Неприметность (Non-Descript) (Разум 2)

Агент, использующий эту Методику, излучает всем поблизости две мысли: «я не важен» и «не смотрите на меня». Агент должен быть одет так, чтобы не вызывать подозрений, и внешность его тоже не должна быть подозрительной.

[Каждый успех эффективно действует, как одно очко Дополнения Маскировка, в течение одной сцены. Если у агента уже есть Маскировка, то каждый успех понижает сложность любого броска, использующего это Дополнение, на 1 (максимум, на 3)].

Ярость Крыс/Дальний Родственник (Rats' Rage/Lost Cousin) (Разум 2, Жизнь 2)

Крысы в клетке распознают своих. Если одну из них взять и очистить от его знакомого запаха, то при возвращении в «семью» его бывшие друзья набросятся на него. Если постороннюю крысу покрыть нужным запахом и представить другим, то ее примут как свою. Основываясь на этом принципе, некоторые социобиологи НМП и Биоинженеров объединились, чтобы повторить эффект на человеческом уровне.

«Помечая» субъекта определенным запахом, Технократ может или двинуть на него толпу, или заставить его принять, как своего. Разные агенты используют разные способы – кто-то метит жертв особыми феромонами, внедряет им биоактивные наниты или подвергает ментальной обработке. Другие избирают внешний подход, и обрабатывают группу, чтобы та отвергала или принимала субъекта (обычно, производится при помощи воздействующей на подсознание пропаганды, ментальной обработки или простой психологии масс). Хоть эта Методики и неидеальна – люди значительно сложнее крыс – она дает оперативнику значительную фору.

[Этот Эффект лучше всего оставить на отыгрыш. «Помечая» себя особым запахом, агент может получить признание определенной группы – в уличной банде или гуляк в баре, например. Как вариант, Технократ может заставить кого-либо выделиться из группы. В большинстве случаев, субъекты групп не понимают, что происходит, но эта Методика хороша для повышения или понижения на 1 сложности социальных действий].

Программирование (Programming) (Разум 3)

Эта Методика – ослабленный вариант **Социальной Обработки**, которым агенты могут промывать мозги своим пролам. После пяти минут программирования, прол будет исполнять данные ему инструкции с точностью швейцарских часов. Команды должны быть точными и недвусмысленными – иногда граждане и работники изобретают необычные их интерпретации. Команды отрядов поддержки тоже могут быть запрограммированы, если они обучались вместе и представляют одну фракцию (то есть, являются Товарищами, десантниками, сторонниками, сотрудниками, Людьми в Черном или студентами).

[Эта Методика требует длительного броска – число успехов должно превосходить значение Силы Воли прола или прола с наибольшей Силой Воли в команде. Успешный бросок позволяет одну простую прямую команду

(определяемую как предложение с одним подлежащим, одним глаголом и одним прямым дополнением). Каждый дополнительный успех позволяет одно дополнительное простое предложение: окружите дом. Найдите в подвале ракетный ранец. Избегайте не-членов Отряда.

Рассказчики могут упрощать излишне сложны предложения. Если прол был обработан более, чем одним агентом, то выигрывает тот, кто набрал в броске больше успехов. В случае ничьей прол попытается выполнить оба приказа!]

Социальная Обработка (Social Conditioning) (Разум 3, Основы 2)

Социальный контроль – стиль жизни граждан Союза Технократии. Через **Социальную Обработку** агенты выучиваются исполнять приказы Контроля, не задавая вопросов. После нескольких сеансов в Пси-Службе и обработки в Комнате 101, или даже незаметных влияний в повседневных ситуациях, Союз может внедрить свои определенные взгляды и мировоззрения в агентов.

[Помните, что эта Методика выборочна – в конце концов, некоторые игроки не могут и помыслить о чем-то, вмешивающемся в их свободу воли. (Вы, также, можете придержать эти правила в резерве до третьего или четвертого эпизода вашей хроники, когда персонаж более-менее разовьется). Используйте эти правила, если они дают идеи, но не используйте в качестве поводка. Если игроки будут сопротивляться вашей истории, все правила мира этого не предотвратят.

Персонаж начинает с уровнем, указывающей на степень его идеологической обработки. Сам он может варьироваться между 1 и 10, в зависимости от изначальной тренированности самого агента:

- Персонаж, рекрутированный на Передовых Линиях начинает с уровня 3.

- У агента, Усовершенствованного в лабораториях Горизонта, мозги промыты до уровня 5.
- Технократ, выросший в колонии Глубокого Космоса, начинает с уровня 7.

В большинстве историй Обработка может быть назначена местным Наблюдателем или Контролем. В зависимости от уровня Обработки агента, ему могут быть внедрены кодовые слова, стерты воспоминания или навсегда изменено эмоциональное отношение одного агента к другому.

Детальное описание уровней Социальной Обработки приведены в Главе 4. Эта Методика используется для повышения (или, в некоторых случаях, изменения или понижения) уровня Обработки определенного агента. Агенты могут предпочесть менее сложную Методику **Программирования** для Обработки своих пролов.**Программирование** длится в течение миссии. У **Социальной Обработки** есть уровни, и она задумана быть постоянной].

[Вы делаете бросок Просвещенности против Силы Воли субъекта, к которой дополнительно прибавляется еще 3. Успехи уничтожают временную Силу Воли. Как только у жертвы заканчивается Сила Воли, начинается истинная обработка, являющаяся длительным действием (сложность 6). Вы делаете один бросок на обработку каждый день, и должны набрать числу успехов, равное окончательному уровню Обработки, который вы хотите внедрить, как сказано в Главе 4. Если вы получите провал, то жертва имунна к вашей обработке, и она попросту не сломается (ее лучше убить)].

Мотивирующая Речь (Motivational Speaking) (Разум 2, Основы 2 для эмоций; Разум 3, Основы 2 для лжи)

Технократ, использующий эту Методику, применяет свое мастерство ложной логики, фальсификаций и научной достоверности, чтобы внедрить определенные эмоции или ложь в разумы толпы Спящих. На высоких уровнях

мастерства он может даже убедить их сделать кажущееся безопасным дело, которое они иначе не сделали бы. («Вы все! Смотрите прямо в этот мерцающий огонек у меня в руке!»).

[В плане игромеханики, **Мотивирующая Речь** требует серии длительных бросков. Каждый бросок означает пять минуть публичного выступления. Общее число успехов должно как минимум вдвое превышать среднюю Силу Воли толпы. К тому времени, как половина слушателей будет убеждена, появится 90% вероятность, что оставшаяся половина тоже подчинится. Этот Эффект далеко превосходит обычный обман и социальное управление.

Помните, что **Мотивирующая Речь** действует только на группе людей, изначально нейтральной к происходящему. Люди или группы с собственными целями вряд ли задержатся на достаточно долгое время, чтобы оказаться под воздействием Методики].

Импульсная Покупка (Impulse Purchase) (Разум 2 или 3, Основы 2)

Торговля – наука поощрения людей покупать то, что им не нужно. Бизнес разрабатывает множество тактик, побуждающих к импульсным покупкам, непостижимой меркантильности и дикой алчности. Обычные смертные узнают о таких тактиках на психологических исследованиях. Синдикат идет на шаг впереди этого, пользуясь влиянием Сферы Разума.

[Есть два варианта этой Методики. Первый (Разум 3) побуждает одного человека совершить необдуманную покупку в каком-либо магазине. Агент должен подготовить почву для этой Методики, описав все специфические факторы магазина, которые могут поощрить его жертву купить там что-то. К примеру, субъект в супермаркете может быть убаюкан успокаивающей музыкой, льющейся из динамиков, отвлечен яркими персонажами мультфильмов на упаковках, или соблазнен товаром импульсной покупки, помещенным недалеко от кассы.

Второй вариант (Разум 2, Основы 2) творится в определенном магазине, поощряя любого зашедшего внутрь Спящего купить один предмет, который ему не нужен (хотя волевые покупатели могут этому сопротивляться). Эта Методика сложна, и требует от действующих в магазине агентов Синдиката придумать как можно больше трюков, повышающих продажи. Как бы то ни было, объем полученных наличных зависит от числа успехов. Действительно подозрительные покупатели должны делать для сопротивления противопоставленный бросок Силы Воли. Бездумные импульсивные покупатели - нет].

Искоренение Мыслепреступления (Purge Thought Crime) (Разум 3, Основы 2)

Обработка разума Исказителя с помощью этой Методики может не дать ему мыслить в соответствии с избранной им линией рассуждений. Он, также, может быть обработан так, чтобы забыл определенные детали. Например, жертва может забыть имена своих прежних союзников, где он живет или местоположение Часовни, которую он предполагал посетить в следующий четверг. Если обработанный пытается вспомнить забытое, то его разум

заполняет «психический белый шум», вызывающий головную боль и не допускающий дальнейших еретических размышлений.

Итерация Икс развила эту Методику на шаг вперед, внедрив ее в прибор, известный как Привод Бергерона (Bergeron Drive). (Название этого импланта взято из рассказа Курта Воннегута *Гаррисон Бергерон*). Этот механизм используется, чтобы быть помехой для проблемных противников. Этот Прибор запрограммирован заполнять разум жертвы белым шумом всякий раз, как она задумается над определенными идеями.

[Объем деталей, которые были «заблокированы», зависит от числа набранных успехов (от одного успеха, чтобы забыть телефонный номер, до десяти успехов, полученных в длительном броске, чтобы обеспечить полную амнезию). По желанию Рассказчика, «психический белы шум» может действительно причинять увечья. Объем вызванных уровней урона равен уменьшенному на 1 количеству успехов (максимум, 3)].

Методики Времени

Темпоральные искажения – сложная наука. Хоть Эйнштейн и заложил многие прорывы в понимании Времени, остается немало проблем в фактическом применении этих теорий. Работа со Временем обычно требует сложного Снаряжения, а у Хрононавтов есть неприятная привычка умирать или пропадать в лабиринтах истории! Тем не менее, некоторые благоразумно используемые незаметные Эффекты могут дать преимущество в постижении Времени.

Ускоренное Запоминание (Cram Session) (Время 3, Разум 1)

Расследование требует исследований и много времени. Всякий, кто сталкивался с оккультным, знает, что поиск нужных улик для собирания истины воедино может занять бессчетные часы – или даже недели – погружения в заплесневелые фолианты. Даже если 90% всего

оккультного является хламом, распознание и изучение оставшихся 10% уже будет былинным предприятием.

Просвещенные следователи учатся сортировать эти данные с впечатляющей скоростью. Эта Методика позволяет агентам быстро обрабатывать огромные объемы информации, используя комбинацию навыков исследования и интуиции для нахождения полезной информации наиболее эффективно. Специалисты по информации, особенно из Башни из Слоновой Кости, могут основывать целые карьеры на этой Методике. Эффект естественен – в конце концов, в надежных исследовательских институтах поиски с помощью компьютеров и систем поиска по ключевым словам имеют великолепную репутацию. При изучении замшелых лавкрафтовских фолиантов отделение истинных озарений от причудливой чепухи требует воистину Просвещенного разума.

[Два успеха снижают время исследований до половины от нормально требующегося его объема, три – до трети и так далее. Как вариант, вы можете использовать правила Методики **Разведка**. Установите базовое число успехов, требуемое для нахождения информации, и за каждый дополнительный успех снижайте требуемое для поиска время].

Золотой Стрелок (Golden Gunman) (Время 3, Силы 2)

Десятилетиями азиатское кино убеждало агентов и оперативников, что если уж один пистолет может быть смертелен, то два обретают божественную мощь. Если Чоу Юньфат может войти в комнату, паля по-македонски, то почему не можешь ты?

[Забудьте о дроблении наборов кубиков. Если ваш Технократ может сделать свой вход достойным фильмов Джона Ву, позвольте ему использовать годы его тренировок. Успешный бросок **Золотого Стрелка** дает дополнительный выстрел каждый ход за каждый успех. Либо же, некоторые эти дополнительные успехи могут быть использованы для

повышения урона. Проваленный бросок пробуждает эффектную катастрофу, которая тоже достойна гонконгского кино. Даже Джеки Чан получает время от времени травмы. Во многих случаях эта Методика будет даже естественной].

Приборы

На определенном уровне, технологии – это инструменты, усиливающие людей, вещи, которыми может воспользоваться каждый, чтобы сделать сложные задачи простыми, а невозможные возможными. Технократические Приборы – это способы, которые делают определенные Эффекты доступными для Просвещенных агентов, у которых, иначе, не хватит способностей выполнить их задачу.

В отличие от повседневных инструментов, Приборы требуют определенного объема специальных тренировок. Просвещенный агент может понять, как использовать некоторые Приборы, но пролы, обычно, не могут разобраться в сложных инструментах. Распространение технологий среди Масс – одна из важнейших задач Технократии. По мере того, как Массам представляют все более развитую науку, они учатся использовать все более могучие инструменты, и Союз может настроить свои Приборы, чтобы они работали без Первичной Энергии или риска Парадоксовых недостатков, побочных эффектов или поломок.

Некоторые редкие непросвещенные граждане могут использовать Приборы. И никто не знает, как найти различия между пролами, выдающимися гражданами и агентами, способными на настоящую Просвещенную Науку. Тем не менее, способность использовать Прибор означает, что недостатки устранены, что общество становится более знакомым с этими технологиями или что в руках Союза – весьма компетентный гражданин.

• или •• Цифровой Усиливающий Имплант (ЦУИ)(Digital Enhancement Implant) (DEI)

Арете: 2 или 3. Первичная Энергия: 10. Уровень Дополнения: 3 за ЦУИ или 5 за Анодный ЦУИ.

Для улучшения их способностей и ради больших возможностей наблюдения за ними, всем Шифровальщиками Итерации Икс вживляется микрокомпьютер. Этот Прибор, известный как Цифровой Усиливающий Имплант (ЦУИ) устанавливается в мозге – там, где находятся лобные и лимбические доли. Поскольку эти части мозга отвечают за сложные моральные суждения, эмоциональный контроль, самовыражение и долгосрочное планирование, Итерация Икс охотно жертвует ими в своих агентах – в конце концов, эти жертвы делаются для того, чтобы они лучше служили Массам. Эти части мозга удаляются сложной операцией, во время которой и устанавливается ЦУИ со всей необходимой периферией.

ЦУИ состоит из трех основных частей. Первая – Центральный Процессор, который контролирует всю работу ЦУИ. Он обладает Нейрологическим Интерфейсом, который передает мысли и воспоминания (форма аналоговых данных) носителя в цифровой формат, который компьютер ЦУИ может обработать.

Вторая часть – запоминающее устройство. Этот компонент – магнитное запоминающее устройство, которое сохраняет данные в «пузырях» магнитной полярности специальных кристаллов. Поскольку эти пузыри постоянно перемещаются, скорость доступа к ним несколько ниже, чем к обычной оперативной памяти. Эта система, также, немного уязвима к магнитным полям. Интенсивный выброс электромагнитных волн поблизости может временно отправить ее в «оффлайн» на период от нескольких секунд до часов, в зависимости от мощности выброса.

Но у этой системы есть и свои преимущества. Во-первых, она может вмещать огромные объемы памяти – много

больше, чем обычные запоминающие устройства. Во-вторых, из-за уязвимости к электромагнитным полям, она может быть быстро и легко «очищена» и перепрограммирована, если то будет необходимо (например, для выправления необычного поведения поврежденного Шифровальщика). В-третьих, память, не доступная для обработки, может быть использована для «загрузки» информации прямо в мозг Шифровальщика. Хоть эта техника и не показала себя подходящей для данных о мистических феноменах или оккультизме, это отличный способ преподать Шифровальщику политику Часовни или научить говорить на санскрите за несколько секунд или минут.

Третья часть ЦУИ – системы ввода/вывода. Имеется основной порт ввода/вывода, размещенный на задней (иногда боковой) части черепа, и четыре больших порта, собранных в группу в задней части черепа. Все порты, прикрытые сфинктерами из синтеплоти, используются для закладывания данных в мозг субъекта или для связи с внешними компьютерами.

ЦУИ, давнее технологическое чудо Итераторов, было, наконец, модернизировано. Недавно Конвенция представила «Анодный ЦУИ», более эффективную модель. Анодный ЦУИ менее чувствителен к внешним электромагнитным помехам и обладает еще большей вместимостью, позволяя носителю вносить больше информации. Итерация Икс отказалась переоборудовать текущий персонал, пока Синдикат не вывернет мошну и не предоставит фонды для этого проекта, но с 1 января 1999 года всем новым Шифровальщикам будут ставиться Анодные ЦУИ.

• *или •• Ионная Ткань (Ionic Cloth)*

Арете: 1 или 2. Первичная Энергия: 10. Уровень Дополнения: 3 или 4.

Это вещество известно в ряде кругов Покорителей Бездн, как «Универсальная Ткань», поскольку оно используется, чтобы создавать любой предмет одежды, носимый

Покорителем Бездн. От повседневной одежды до униформ и Универсальных Костюмов[4] - вы найдете шкафчики Покорителей Бездн забитыми Ионной Тканью всех моделей и цветов, какие вы можете себе представить.

Причина такого активного использования Ткани – ее приспособляемость и прочность. Во-первых, ее невозможно испачкать – грязь, кусочки уроненной еды и тому подобное просто соскальзывают с Ионной Ткани. Во-вторых, Ионная Ткань защищает от ядов, кислот, радиации, не рвется и не разрезается, что бережет Покорителям Бездн множество времени, которое уходило бы на починку.

Недавние разработки сделали Ионную Ткань еще лучше. Хоть она стала немного сложнее в производстве, этот улучшенный вариант Ионной Ткани немного защищает своего носителя от практически любого источника увечий (кроме магии). Множество Покорителей Бездн бьются за возможность обновить гардероб.

Обычная Ионная Ткань устойчива только к разрыванию и разрезанию. Улучшенная Ионная Ткань дает одно очко брони.

• *Примиевые Кастеты (Primium Knuckles)*

Арете: 1. Первичная Энергия: 5. Уровень Дополнения 2.

Когда Чистильщикам приходится действовать грубо, или надо выбить все дерьмо из толпы вопящих Акашийских педиков, на сцену выходят эти полезные маленькие штучки. Напоминая пару обычных латунных кастетов, они усиливают удар носителя в двух направлениях. Первый – точно так же, как это делают обычные кастеты. Удар металлом больнее, чем удар голой плотью. Во-вторых, идеальный вес и баланс Примиевых Кастетов делают удары носителя быстрее и жестче, из-за чего блокировать или сопротивляться его ударам становится сложнее. Более того, этот Эффект почти никогда не вызывает Парадокс, потому что он крайне правдоподобен.

•• *и более Скрытое Оружие (Holdout Weapons)*

Арете: 2 и больше. Первичная Энергия: 10 и более. Уровень Дополнения: варьируется.

Хоть они и не настолько эффективны, как стандартное оружие, эти малыши более чем окупают этот недостаток за счет фактора неожиданности. Головорезы Традиций, которые возьмут вас в плен, скорее всего, отберут у вас пистолет, нож и другое явное оружие, но вряд ли оторвут с рубашки все пуговицы. Тем хуже для них, когда эти пуговицы окажутся мини-гранатами…

(Некоторые виды Скрытого Оружия были перечислены в книге Нового Мирового Порядка. Приведенный здесь список расширяет те идеи, но Рассказчики не обязаны им ограничиваться).

Некоторые виды Скрытого Оружия включают в себя следующее:

Стреляющее Перо: Пистолет, скрытый в обычном писчем пере (сильнее шпаги, определенно!). Обычно, стреляет пулями 22 или 38 калибра, и способно сделать, самое большее, 2 выстрела. Для получения максимального эффекта агент, скорее всего, будет использовать наиболее изощренные патроны (вроде бронебойных, пуль с экспансивной полостью, легко разрушаемые или экспансивные патроны). Уровень Дополнения: 4.

Перо с Кислотой: Похоже на Стреляющее Перо, но вместо стрельбы пулями распыляет струю крайне едкой кислоты. В отличие от Стреляющего Пера, это больше, чем просто оружие – кислота может быть использована для уничтожения замка или двигателя автомобиля. Уровень Дополнения: 4.

Лазерное Перо: Похоже на Стреляющее Перо, но вместо пуль выпускает мощный лазерный луч короткого радиуса действия. В батарее достаточно энергии на два выстрела максимальной силы. Мощность может быть снижена, чтобы использовать лазер как инструмент для резки. В этом случае у него будет достаточно энергии для двух минут непрерывной работы. Уровень Дополнения: 6.

Ядовитая Губная Помада: К слову, о поцелуе смерти! Эта губная помада создана таковой, чтобы вредить не носительнице, а тому, кого она (в некоторых случаях, он) поцелует. Жертва умирает практически сразу, благодаря мощному контактному яду, из которого эта помада и сделана. Уровень Дополнения: 6.

Шоковое Кольцо: Напоминая обычное обручальное кольцо, кольцо выпускника или похожий образец ювелирных украшений, это оружие способно выпустить один мощный разряд электричества, достаточный, чтобы оглушить жертву. Для максимальной эффективности, агент должен коснуться кольцом обнаженной кожи жертвы. Уровень Дополнения: 6.

Взрывающиеся Пуговицы/Запонки: Мужским украшениям никогда не будет грозить однообразие. Эти пуговицы или запонки сделаны из мощной взрывчатки. Они

могут быть активированы с помощью Часов Бонда (Смотрите **Technomancer` s Toybox**страница 55), голосовой команды или таймера (от одной до десяти секунд). В одной пуговице обычно достаточно взрывной силы, чтобы сорвать с петель обычную домашнюю дверь. Уровень Дополнения: 8 за четыре штуки.

Игольные Очки: Наушники пары этих очков содержат по небольшой игле каждый. Иглы выстреливаются, когда агент нажимает на фальшивый винт или наклоняет голову под определенным углом. Иглы, обычно, отравлены. Уровень Дополнения: 6.

Хоть Скрытое Оружие и может быть забавным, оперативникам не стоит заказывать его слишком много и часто, потому что иногда оперативника могут посчитать двойным агентом Сынов Эфира. Более того, некоторые высокопоставленные лица считают это излишней детскостью. Человек в Черном всегда может использовать Методику **Скрытое Оружие**, чтобы не получить репутацию «охотника за прикольными штучками».

•• *Лазерный Пистолет «Каскад 23» (Cascade 23 Laser Pistol)*

Арете: 4. Первичная Энергия: 20. Уровень Дополнения: 6.

Каскад 23 - находящийся среди наиболее часто используемых Союзом видов энергетического оружия - компактный, легкий и смертоносный. Питаемый преобразователем, который перерабатывает Первичную Энергию в более практичную форму (и, тем самым, избегает проблем с энергетическим лимитом молекулярных связей), он может сделать несколько выстрелов с неплохим результатом. К сожалению, он еще не полностью принят Массами, и склонен к поломкам, будучи на Земле. Без сомнений, это из-за антисанитарии, гравитации, толчков и тому подобного!

Каскад 23 использует значение своего Арете, чтобы испускать заряд Сил в виде лазерного луча, тратя одно очко

Первичной Энергии на выстрел. Хоть он и не причиняет много вреда, это удобное оружие для скрытого ношения, особенно в космосе, где он ломается редко. Провалы при его использовании обычно приводят к его расплавлению, разряду энергобатарей и тому подобному.

•• *Молекулярный Телефон (Molecular Phone)*

Арете: 2. Первичная Энергия: 10. Уровень Дополнения: 4.

Молекулярный Телефон, называемый так потому, что «он меньше даже сотового!», стандартное средство связи Людей в Черном. Достаточно маленький, чтобы быть встроенным в зеркальные очки (или в туфлю!), либо спрятанным за отворотом пиджака, Молекулярный Телефон работает как стандартный сотовый телефон - хоть слышимость и гораздо лучше, а передающие станции и спутники никогда не отключаются. Но поскольку он слишком мал, чтобы иметь кнопки для набора номера, он отвечает на голосовые команды и может хранить в памяти до 1000 номеров.

Поговаривают, что Отдел Q работает над «Атомным Телефоном», который будет достаточно мал, чтобы легко размещаться внутри человеческого тела, создавая, таким образом, что-то вроде «машинной телепатии».

•• *Суперстероиды (Super- Steroids)*

Арете: 2. Первичная Энергия: 10. Уровень Дополнения: 4.

Более известные среди молодежи, как «Помпа», Суперстероиды повышают физические возможности принявшего их человека. Некоторые, как удостоверяет название, делают сильнее, другие – быстрее, выносливее или более стойкими к боли.

Суперстероиды могут приниматься орально и внутривенно, причем последние дают лучшие результаты. Но, тем не менее, независимо от того, как они будут приниматься, Суперстероиды не имеют защиты от дурака.

На некоторых людей они действуют плохо, и те могут потерять то, что хотели получить.

Сделайте бросок «Арете» Стероидов, чтобы определить успех Эффекта. Вообще, прием Суперстероидов повысить любую одну Физическую Черту на два очка, или две – на одну. Либо же, они могут дать два дополнительных уровня Здоровья. Действуют они примерно один час, после чего эффект снимается и принимавший «сдувается» (часто, его начинает ломать отходняк). Провал означает, что субъект Стероидами отравился, и, вероятно, получил урон или болезнь.

•• *Всевидящий Бинокль (Unstoppable Binoculars)*

Арете: 2. Первичная Энергия: 10. Уровень Дополнения: 4.

Старший Брат действительно наблюдает – агент с этим Прибором может по-настоящему видеть сквозь стены. Фактически, это идеальный наблюдательный прибор, потому что заблокировать его не может ничто, за исключением магии. Дома или на улице, Люди в Черном следят за вами – читают по вашим губам, видят пароль, который вы набирает на клавиатуре, и читают вашу почту.

Некоторые оперативники Нового Мирового Порядка встраивают эти Приборы в видеокамеры, что позволяет им записывать все, что они видят. Такие Приборы используют простой Эффект Связей второго уровня.

••• *Генератор Образов Общей Реальности (Consensual Hallucination Generator)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Иногда Массы видят то, что Им Видеть Не Положено. Такие случаи могут ослабить реальность, которую Конвенции с таким старанием создают и поддерживают, что,

в свою очередь, даст силы Традициям. Поскольку первоочередной задачей является не давать такому происходить, Новый Мировой Порядок экипирует своих оперативников этими Приборами. Генератор Образов Общей Реальности (ГООР) создан, чтобы стирать воспоминания об изменении реальности (вроде магии и магических существ) и заменять их воспоминаниями безобидными. Например, тот, кто видел, как на мага напал Саблезубый Кибертигр, а тот, в свою очередь, отбивался Силами, может быть «перепрограммирован», чтобы помнить, как на человека бросился бешеный ротвейлер, а жертва отбивалась тазером или при помощи пистолета.

ГООР выпускают трех размеров. Самый маленький – величиной с авторучку. Он может воздействовать, самое большее, на одного человека за раз. Следующий – стандартного размера, величиной с фонарик, и может воздействовать на шесть человек за раз. Третий – величиной с автомобильный аккумулятор, способен воздействовать на 200 человек сразу.

Включение ГООР создает Эффект Разума, который изменяет воспоминания так, как это описывает хозяин прибора. Провал при использовании этого прибора может привести к шизофрении или другим Психозам, что заканчивается истинным бардаком, поскольку агентам приходится разбираться и отчитываться за множество сумасшедших.

•• *Модуль Усиления Энергии (Energy Enhancement Module)*

Арете: 2. Первичная Энергия: 10. Уровень Дополнения: 4.

Пуля двигается по стволу и к цели силой взрыва пороха в патронной гильзе – по мере того, как газы, порожденные взрывом, расширяются вперед, пуля «толкается» по стволу и к цели. Но чем дальше пуля движется по стволу, тем меньше энергии могут передать ей газы. Модуль Усиления Энергии (МУЭ) – своего рода «батарея», которая накачивает энергию в расширяющиеся газы, заставляя их расширяться

быстрее, что означает более сильный толчок, переданный пуле. И потому она летит дальше и причиняет больше вреда любой цели, в которую попадает. Но оружие должно быть усиленным, чтобы выдержать большую силу взрыва.

МУЭ может выдержать ограниченное число выстрелов – обычно его хватает на 6-12. Оружейники Итераторов работают над увеличением его энергетических запасов.

••• *Биошпион (BioSpy)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Иногда лучшим оружием становится знание вашего врага – что он видел и слышал, что он знает, как он оценивает и реагирует на обстановку. Биошпион, разработанный Генетиками, дает Биоинженерам доступ к этим секретам.

Биошпион напоминает кусочек рубцовой ткани, величиной с монету. Он крепится на тело жертвы – обычно, на то место, которого она часто не касается, вроде грудного отдела спины. Присоединение требует короткой, но сложной медицинской Методики, во время которой жертва должна оставаться без сознания – это основной недостаток этого Прибора.

Будучи присоединенным, Биошпион внедряет незаметный биологический зонд в череп жертвы. Этот зонд позволяет Биошпиону «записывать» все, что жертва видит, слышит и думает. Затем Биошпион записывает это в «чистую ДНК», расположенную в нем. Обычно он может записать одну или две недели сенсорных ощущений и мыслей.

Снимается Биошпион очень просто – после опрыскивания его специальным химическим веществом, он отваливается практически сразу. Затем Биоинженеры могут «проиграть» запись.

Биошпион ни при каких обстоятельствах не причиняет жертве боли, неудобства или вреда. Единственная его задача – собирать информацию.

••• *Золотые Кольца (Golden Bands)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Когда вы находитесь глубоко под прикрытием – и мы имеем в виду под прикрытиями – эти маленькие штучки являются отличным способом следить за вашей целью. Они всегда выдаются агентам, которым предписывается занять место чего-либо супруга, склонить объект к свадьбе и так далее (помните Шэрон Стоун в *Вспомнить все*?). Они выглядят как обручальные кольца, но на самом деле они устанавливают ментальную связь между шпионом и ее «супругом». Агент способен настроиться на мысли цели в любой момент, если каждый из них носит одно из колец. Но доступны только поверхностные мысли – глубокие мысли или воспоминания находятся за пределами возможностей этих предметов.

Ученые утверждают, что этот Прибор настраивается на биоэлектрическое поле объекта, интерпретируя его эмоциональное состояние. Некоторые теоретики считают, что кольца работают на «псионическом» уровне, оборудованные мощными телепатическими схемами. Да, конечно. Тем не менее, они работают. Провал при использовании этих колец может привести к неудобным последствиям – объект может получить секундную вспышку понимания мотивов агента, либо агент может оказаться подавленным неожиданным наплывом подавленных эмоций.

••• *Невидимая Взрывчатка (Invisible Explosive)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Название этого предмета немного ошибочно. Хоть это и взрывчатый прибор, он не невидим буквально. Что невидимо – это его следы. Обычная взрывчатка оставляет после себя говорящие следы – мельчайшие частицы невзорвавшейся материи, специфичные следы от взрыва и отпечатки на уничтоженных материалах, например. Невидимая Взрывчатка не оставляет никаких следов. Хоть

после взрыва и ясно, что что-то было применено, никаких отличительных следов не остается, и взорвано уничтожается так, чтобы не был виден факт применения взрывчатого вещества. Следователи не найдут никаких обычных следов применения взрывчатки. С другой стороны, они не обязательно найдут доказательств произошедшего или другие объяснения, что может привести к возникновению у них определенных подозрений.

Недавно молодые Технократы открыли один интересный побочный эффект – Невидимая Взрывчатка не обнаруживается детекторами бомб и химических веществ, используемых аэропортами, службой по контролю за продажей алкоголя, табачных изделий и огнестрельного оружия и другими подобными организациями. Конвенции до сих пор обдумывают лучшие способы использования этого свойства.

••• *Разрушитель Ионов (Ionic Disruptor)*

Арете: 4. Первичная Энергия: 20. Уровень Дополнения: 7.

Не один Покоритель Бездн от души проклял безымянного Технократа, создавшего этот Прибор, которому не страшна их наиболее распространенная защита. Оружие, напоминающее формой и размером большой пистолет, полностью игнорирует защитные свойства обычной Ионной Ткани, разрывая и разрушая ее помимо того. Факт, что Разрушитель аналогично вредоносен для человеческой плоти, не особенно утешает.

К счастью, новый вариант Ионной Ткани кажется более стойкой к воздействию Разрушителя, хоть она ни не дает полной защиты от его красных и черных разрядов энергии. И еще неизвестно, попробует ли кто-то улучшить Разрушитель, чтобы компенсировать это.

Как в случае с любым метателем энергии, использование этого Прибора требует для попадания Навыка Энергетическое Оружие, помимо броска на активацию. При удаче, оружие наносит урон Силами, и пробивает защиту, даруемую Ионной Тканью Покорителей Бездн.

••• *Аптечка (Med Pack)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Этот невероятно полезный предмет можно легко спрятать в рюкзаке. Помимо бинтов, мазей, антисептиков, спреев, шприцев и обычного набора лекарств, там присутствует пакет для травм. Конкретные детали неважны – Эффект все равно естественен. При наличии 10 минут и Аптечки, любой, обладающий базовыми медицинскими знаниями, может оказать первую помощь. Вам, конечно, нужно прочесть инструкции и следовать указаниям автодиагноста, но регенерирующий эффект выглядит почти как чудо. Исказители часто демонстрируют неестественную регенерацию, неземные защиты или необычные источники энергии. У вас, к счастью, есть развитая медицина.

С этим Прибором любой Просвещенный оперативник, имея Медицину на, минимум, третьем уровне, может воссоздать эффект исцеления Жизни третьего уровня. Сделайте противопоставленные броски вашего Арете и Арете Прибора – сложность 6. Каждый успех исцеляет один уровень урона. Занимает исцеление около пяти минут. Каждое применение, также, тратит одно очко Первичной Энергии, но опытный техник может пополнить все запасы и заряд в соответствующе оборудованной лаборатории (смотрите Главу 2). Учтите, что Покорители Бездн используют немного более эффективный набор, к которому прилагаются инструкции и тому подобное – их «Набор для Штопки» может быть использован на других, а не только хозяине, и лечит он быстрее (смотрите книгу Покорителей Бездн).

••• *Игольник Гаусса П-22 (P22 Gauss Needler)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Гауссово оружие понемногу принимается Массами. Хоть такой пистолет все еще вне возможностей обычных технологий, он достаточно правдоподобен, чтобы сойти за

«секретные военные разработки». Пока этим занимается Союз, это именно так.

Хоть Десантники Покорителей Бездн во время пограничных и иномировых атак могут рассчитывать на лазерное и плазменное оружие, защитники баз и кораблей нуждаются в оружии, которое может и нанести достаточный вред, и не пробьет дыру в корпусе. Решением стал игольник Гаусса – металлические иглы движутся на крайне высоких скоростях, разрывая плоть, но ломаясь о прочные корпуса кораблей. К сожалению, на земле они до сих пор склонны ломаться (несомненно, это из-за загрязнения и помех от магнитного поля планеты).

Игольник Гаусса выпускает пучки крошечных металлических игл на огромных скоростях, причиняющих ущерб как Эффект Материи и Сил. Для использования этого Прибора используйте обычный Навык Огнестрельное Оружие.

••• *Шокер (Shocker)*

Арете: 4. Первичная Энергия: 20. Уровень Дополнения: 7.

Ионизировав участок воздуха маломощным лазером-указателем, по лучу можно пропустить заряд. По этому принципу работает Шокер, выстреливая электрический разряд, оглушающий или дезориентирующий жертву. Естественно, работает он только при наличии атмосферы, но поскольку он не может пробить стен и поскольку он может быть использован для захвата противников живьем, он любим Покорителями Бездн, которым во время космических походов предписано ловить образцы.

Стрельба из Шокера требует Навыка Энергетическое Оружие, и он наносит урон Силами, как обычно. Но этот урон не смертелен – он просто вызывает у жертвы штрафы к действиям, соответствующие уровням нанесенного ущерба. Если жертва доведена до Потери Сознания, то шок отключает ее. Шокер, также, может замыкать или повреждать электронику.

••• *Ультраглушитель (Ultra- Silencer)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Этот маленький подарок небес использует Силы и Связи, чтобы сделать любой выстрел абсолютно бесшумным. И мы имеем в виду абсолютную тишину – он влияет не только на звук, вызванный взрывом пороха, но и «крах» пули, когда та преодолевает звуковой барьер, и шум действия пистолета, когда он выстреливает пулю и подает другой патрон. Фактически, Ультраглушитель (который может быть изменен под любое оружие) использует Силы, чтобы собирать энергию всех этих звуков и событий, и Связи, чтобы передать эту энергию подальше от стрелка, где она рассеется без вреда. Результатом будет выстрел, единственный шум которого – звук пули, попавшей в плоть.

•••• *Выкройка Плоти (Flesh Canvas)*

Арете: 4. Первичная Энергия: 20. Уровень Дополнения: 8.

Почему вы похожи на себя, когда можете выглядеть, как Том Круз? Или Мерелин Монро? Или всякий, о ком вы можете подумать?

Выкройка Плоти – это оболочка из специально выращенной биоматерии, которую пользователь надевает как обтягивающий гимнастический костюм. Будучи надетым, он сливаются с плотью носителя. Он способен менять свою форму так, чтобы сделать носителя походим на любого, чье ДНК было взято за образец. Взять ДНК можно касанием кожи имитируемой персоны, либо же облик может быть запрограммирован учеными Биоинженеров. Он может даже быть запрограммирован имитировать тех, образцов ДНК которых не имеется, но результатом будет очень плохая (в лучшем случае) имитация субъекта, и она может поддерживаться только час или два.

Имитация, основанная на копировании ДНК, практически безупречна. Костюм позволяет даже менять голос, и, в некоторых случаях, пол. Размеры, однако, не меняются – носитель сохраняет свой рост и общую форму тела. За исключением этих ограничений, Выкройка Плоти – идеальный инструмент для проникновения в Традиции и другие вражеские организации. Каждый шпион Конвенций должен иметь хотя бы один такой костюм.

Предупреждение: есть поверье, что длительное ношение Выкройки Плоти может воздействовать на разум носителя. FACADE Инженеры изучают это утверждение.

•••• *Здесь Смотреть Не На Что (Nothing To See Here)*

Арете: 4. Первичная Энергия: 20. Уровень Дополнения: 8.

Иногда Новому Мировому Порядку приходится расследовать случаи, – вроде «потерпевшего крушение космического корабля» в городском парке – которые лучше держать вдали от любопытных. И тогда на сцену выходит этот прибор. Созданный в виде металлических прутьев с протянутой между ними желтой лентой, на которой написано POLICE LINE DON' T CROSS, он использует Эффект Разума, Сил и иногда Связей, чтобы заставить огороженную местность выглядеть, как место обычной катастрофы или преступления. Тела пришельцев выглядят, как обычные человеческие тела, космический корабль – как разбившийся автомобиль. Но всякий, кто заступит за желтую ленту, увидит все таковым, какое оно есть – поэтому, на таких местах всегда много охранников в черных костюмах.

Этот Эффект обычно создается микрогенераторами голограмм и экранирующими полями, конечно. Ни один здравомыслящий ученый не помыслит о том, что одна только желтая лента может породить массовые галлюцинации.

•••• *Метатель Плазмы NSN (NSN Plasma Caster)*

Арете: 6. Первичная Энергия: 30. Уровень Дополнения: 10.

Это тяжелое оружие из арсеналов Десантников Покорителей Бездн (которое никогда не используется на Земле) выстреливает разряд сверхнагретой плазмы, которая испепеляет почти все. Естественно, это крайне вульгарно и Прибор склонен к крайне неприятным побочным действиям,

вроде расплавления стрелка. Но когда он попадает, мало что может ему противостоять. Метатель Плазмы NSN напоминает большую винтовку со стабилизирующей рукоятью и многосоставной индукционной камерой на конце ствола. Красят его обычно в темно-синий, темно-зеленый или серый цвет.

NSN наносит тяжелый урон Силами. Для стрельбы используется Навык Энергетическое Оружие. Кроме того, из-за тяжести и громоздкости носитель должен иметь Силу, как минимум, 3 – за каждое очко ниже этого значения назначается штраф к броску на выстрел, равный 1.

•••• *ПДНК (PDNA)*

Арете: 5. Первичная Энергия: 25. Уровень Дополнения: 9.

ПДНК – сокращение от «Педагогическое (Обучающее) ДНК» - быстрый и легкий способ обучить кого-либо, схожий с гипнопедией Нового Мирового Порядка. Используя специальное оборудование, Биоинженер внедряет «чистую ДНК» с нужной информацией. Этой информацией может быть все, кроме оккультных данных – эксперименты подтвердили, что попытки передать оккультные знания при помощи ПДНК неизбежно ведут к сумасшествию. Обычно с ее помощью внедряют знание иностранных языков, обычаи группы или положение цели.

Как только ПДНК подготавливается (что обычно занимает час или больше, в зависимости от сложности данных), она помещается в носителя. Знания появятся в мозгу в течение следующих нескольких часов, за которые ПДНК попадет в мозг. Эти знания будут храниться в течение недели, после чего естественные процессы в теле выведут большую часть ПДНК из организма, а остатки будут бесполезны. Но под воздействием ПДНК субъекты показали значительные способности к изучению и запоминанию информации, которую им ввели, сами по себе. Любая подобная изученная информация останется у носителя и после того, как эффект ПДНК рассеется.

••••• *СБВС (AUAV)*

Арете: 7. Первичная Энергия: 25. Уровень Дополнения: 12.

Современное Беспилотное Воздушное Судно (Advanced Unmanned Aerial Vehicle) – новейшая разработка, вышедшая из оружейных мастерских Итерации Икс. Разработанный совместно с Покорителями Бездн, этот сложный самолет-робот способен развить скорость в 20 Маха (в 20 раз превышающую скорость звука). F-15 Eagle, например, может достичь только 2,5 Маха.

СБВС внешне схож с обычным истребителем, но поскольку у него нет пилота, там нет нужды в кокпите или любых удобствах для пилота, что делает его короче и меньше истребителя. Он создан из поглощающих радарное излучение материалов, а форма ему придана такая, чтобы обеспечить возможности «невидимки». Его вооружение включает дюжину ракет «воздух-воздух».

Но основная его функция – разведка, а не бой. СБВС посылается на облет опасных мест, и использует обширный набор сенсоров и камер, чтобы получить реальное описание обстановки. В отличие от спутников, которые могут быть только в определенных районах в определенное время, СБВС может быть в любое время в нужном месте.

••••• *Боевой Гомункул (Battle Homunculus)*

Арете: 5. Первичная Энергия: 25. Уровень Дополнения: 10.

Боевые Гомункулы – ответ Биоинженеров на HIT Итерации Икс. Это выращенные в чанах генетически запрограммированные воины, способные выдержать невероятные физические повреждения.

Каков бы ни был их внешний вид, все Боевые Гомункулы имеют определенные общие характеристики. Во-первых, их чувства невероятно остры. Обычно, в них совмещается лучшее, что могут предложить животные и люди, и даются

некоторые дополнения от Биоинженеров. Во-вторых, их почти невозможно убить. Это достигается не только благодаря прочной коже, но и великолепному контролю над всеми клетками, что дает им возможность залечивать раны, останавливать кровотечения и передавать биологические функции «неповрежденным системам» (имеется как минимум одна «замена» каждому важному органу). В-третьих, хоть они достаточно разумны и даже коварны, они, обычно, могут демонстрировать определенный уровень невежества, наивности и иногда даже чистой тупости, что дает возможность легко их обмануть.

Боевые Гомункулы могут быть выращены, чтобы напоминать почти все. Некоторые стандартные модели включают в себя:

Джонни (Joe): Эти Гомункулы имеют гуманоидную форму. Они, обычно, принадлежат к одной из трех стандартных моделей: Джонни Обычный (Joe Average) (похож на обычного человека), Джонни-Тяжеловес (Joe Linebacker) (похож на самого большого боксера, которого вы видели, на стероидах) и Джонни Мелкий (Kid Joe) (похож на ребенка). Джонни очень часто используются своими создателями в качестве телохранителей или полевых агентов, когда Биоинженерам нужно, чтобы их слуги слились с окружением.

Помимо других модификаций, Джонни чудовищно сильны, могут видеть в инфракрасном и ультрафиолетовом спектре (у них, также, имеется третье веко, защищающее глаза от атак), могут слышать высокочастотные и низкочастотные звуки, радиопередачи, а также оборудованы костяными когтями, которые могут «автоматически» выпрыгивать из их пальцев.

Пушистиков (Fluffies): Пушистики – это многоглазые, протоплазматические твари со щупальцами, порожденные разумами тех, кто читал слишком много книг Лавкрафта. Ради чистой разрушительной мощи они полностью были лишены незаметности. Не только один лишь взгляд на Пушистика пугает большую часть людей – их щупальца,

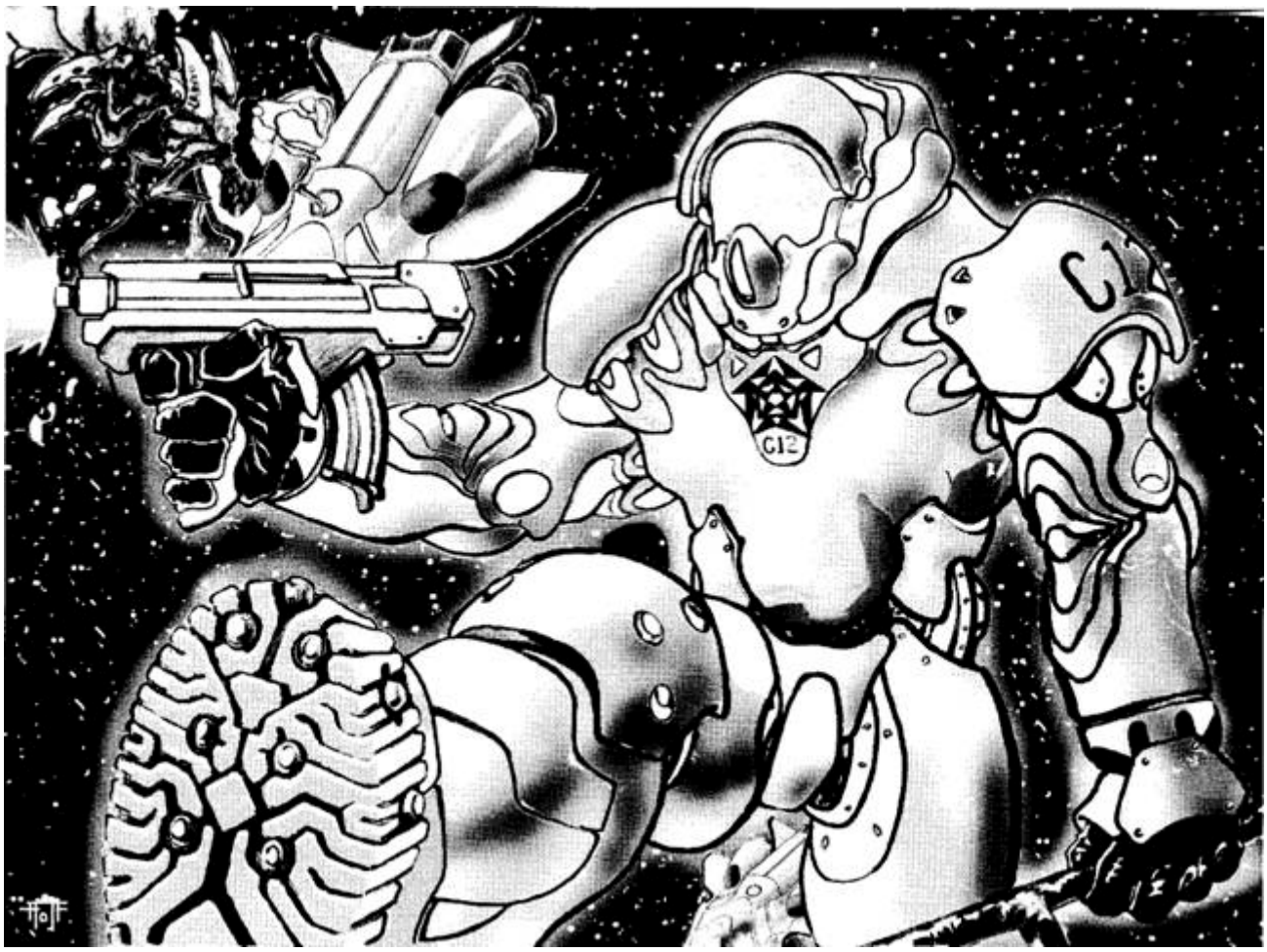
зубастые пасти и когти могут разрывать взводы пехотинцев без снижения скорости передвижения.

Дружков (Fidos): Дружки напоминают животных, обычно домашних. Их делают похожими на самых милых представителей их вида, хотя некоторые полубезумные Биоинженеры обожают производить жутких домашних животных, или животных, с приданными им частями других тварей. Дружки быстрее, сильнее и выносливее животных, которых напоминают.

••••• *Боевая Броня для Глубокого Космоса (Deep Space Combat Armor)*

Арете: 7. Первичная Энергия: 35. Уровень Дополнения: 12.

Как еще Десантники могут назвать свои силовые экзоскелеты? Хоть они до сих пор чертовски вульгарны на Земле, эта силовая броня быстро становится все более приемлемой и полезной. Эти костюмы заковывают носителя в серые, броневые металлические и пластиковые композиты, дополненные механизмами обратной связи, встроенными системами связи, компьютерами и системами поддержания жизни. Десантник в этом костюме выглядит, как впечатляющий металлический гигант, ростом в 2 метра 10 сантиметров, и может выдержать суровые условия космоса в течение нескольких часов.



Боевая Броня для Глубокого Космоса дает четыре уровня брони, и штраф, равный 3, на все броски, основанные на Ловкости. Встроенные сенсоры дают восприятие Силами и Связями. Носитель, также, получает два очка Силы от механизмов костюма, но требуется бросок Арете каждый раз, как броня пробивается. Если костюм ломается, его герметичность нарушается, и механизмы перестают функционировать, отнимая свои бонусы к Силе.

Биотехнологии

Было бы ошибкой утверждать, что эволюция означает постоянную склонность повышению совершенства. Этот процесс, без сомнений, включает в себя постоянную… адаптацию (организмов) к новым условиям, вперед ли идут модификации, или назад.

– Т. Г. Гексли. Борьба за существование в

человеческ ом обществе[5].

Технологии поощряют эволюцию. Мы не можем представить себе мира, где не существует электричества, СМИ, легкого перемещения на транспорте или связи на больших расстояниях. Мы, буквально, создания новой эры, и мы имеем ее дары (повышенную терпимость, разнообразие, комфорт, богатство и безопасность) и недостатки (стресс, тревоги, отдаление и множество связанных с технологиями болезней), которые могут это доказать.

Технократия продвигает это на шаг вперед. Все оперативники Союза окружают себя техникой, но некоторые заходят еще дальше, и внедряют ее в собственное тело, разум и даже гены. Эти люди – иногда натуралы, часто Конструкты – буквально поднимаются на следующий уровень эволюционной лестницы, и ведуь за собой свою Технократию. Подобно нашему привыканию к технологиям, этот процесс не безболезненен (смотрите Недостатки

Конструкт и Нетерпимость). Тем не менее, это позволяет оперативникам Союза получать способности и таланты иначе не доступные. Более того, это продвигает Союз к созданию лучшего мира – и лучшего человечества – через мощь технологий.

Кибертехнологии

Воспринимая единство тела, разума и машины буквально, киборг оборудует себя новейшими образцами биотехнологий. (Учтите, это не всегда происходит добровольно…) Снаряженный приборами, что превосходят технологии Спящих на годы и даже поколения, он становится ходячим символом мощи Технократии.

Это если он знает, что он. Многим агентам это неизвестно. Хоть их тела и были улучшены значительными объемами механики, большая часть киборгов Союза тщательно скрывает свои модификации. Для стороннего наблюдателя эти люди совершенно нормальны – агрессивные HIT (которые, на самом деле, не улучшенные натуралы, а Конструкты, специально созданные для ведения боевых действий) и огромные Экзо оставляются для тактик устрашения и срочных случаев. Если он не достает неожиданно горелку или плазменную пушку, то оперативник со стандартным кибероборудованием остается ничем не примечательным. Его модификации становятся заметными, когда из него появляются пушки и от него начинают отскакивать пули.

Некоторые киберимпланты служат более простым целям. Многие полевые агенты носят простые импланты, которые позволяют им использовать контрметодики или применять свои собственные Методики. В плане игромеханики, эти импланты считаются Фокусами для контрмагии и Эффектов – они не считаются Улучшениями, если они не позволяют персонажу делать что-либо, что он не может сам. Улучшения работают как Приборы – в них «запрограммирована» Методика, которая иначе вам не доступна.

(**Уточнение**: Очки, приведенные рядом с Приборами, указывают на уровень Сферы Эффекта, который использовался при создании импланта, а не на возможности самого Прибора).

Хоть киберимпланты ассоциируются с Итерацией Икс, получить их может любой Технократ. Тем не менее, у него должна быть хорошая причина. Оборудование дорого, и Союз не раздает его направо и налево. Правила их добавления могут быть найдены в описании Достоинства Улучшение. В плане истории, агент проходит сложную (и часто травматичную) хирургическую операцию. До того, как он выйдет в поле, ему надо восстановиться после модификаций и научиться правильно их применять. Если вам нужны правила, берите одну неделю восстановления за каждое очко Улучшений, но мы рекомендуем отыгрыш и Повествование о перерыве, а не игромеханику. Даже после того, как первый шок проходит, киберимпланты все равно вызывают «странные ощущения» у естественнорожденных людей. Чем больше механики агент получает, тем менее он чувствует себя человеком. Так называемые Экзо всегда держатся друг друга потому, что немногие их коллеги желают общаться с ними. Человек, который стал больше машиной, чем человеком, крайне смущает окружающих его натуралов.

Киберимпланты имеют ряд отрицательных свойств, ряд из которых приведен ниже:

- Какими бы они ни были сложными, импланты остаются машинами, и могут быть изъяты или вырваны из тела неприятной хирургической операцией или магией. Потерявший Сознание или иным образом обездвиженный киборг может быть прооперирован любым, кто достаточно безжалостен и опытен для этого. (В плане игромеханики – достаточно опытным могут быть люди с Навыками Биотехнологии, Медицина или Наука: Кибермеханика). Считайте, что агент, лишенный имплантов теряет один постоянный уровень Здоровья за каждый уровень Прибора (то есть, трехуровневый имплант «стоит» три уровня Здоровья), пока кто-нибудь

достаточно опытный не восстановит украденные машины. Изъятие имплантов (или угроза этого) дает Контролю фантастический способ давления: будешь возникать, и мы отберем все это! Определенные замены или дополнительные органы при изъятии оных могут убить, по желанию Рассказчика – агент не выживет, если его искусственное сердце вырвут.

- Маг, с любыми приведенными тут Чертами, тоже может запороть киборгу операционную систему удачной магической атакой. Вульгарное заклинание, основанное на Жизни 3, Силах 2 и Основах 2, может испортить импланты, если маг будет целиться в них. Если нападающий в броске наберет пять успехов, то импланты отключатся до тех пор, пока с ними не поработает ремонтная бригада. Киборг, в которого напихано немало Улучшений, может быть покалечен или обездвижен, пока кто-нибудь не починит его непослушные импланты…
- Неопытный противник может использовать вульгарное заклинание, основанное на Жизни 3 (или Жизни 3 и Материи 2), чтобы заставить тело отторгнуть всю механику. В этом случае, заклинание нанесет два дополнительных уровня урона, если пройдет сквозь контрмагические меры киборга. Этот урон тяжелый, и не может быть поглощен никак. Если *одна* атака вызовет шесть или больше уровней урона, машины вырвутся из тела киборга и отключатся. (Ух). Меньшие, менее вредоносные атаки, вызывают ущерб, но не вырывают импланты.
- Чтобы активировать многие импланты, игрок делает бросок «Арете» Прибора. Сложность зависит от того, незаметен и «естественен» ли Прибор (Подкожный Передатчик), или крайне вульгарен (Плазменная Пушка). Неудача означает, что Прибор не включается, а провал может пополнить Запас парадокса агента или вызывать отдачу. При определенных обстоятельствах (оперативники в Конструкте, в Глубоком Космосе или применяют простой прибор, вроде Ночных Глаз), рассказчик может разрешить не делать броска.

- Импланты работают на Первичной Энергии. Каждый Прибор имеет встроенную «батарею». Если ее запасы заканчиваются, биомеханизм может начать выкачивать личный запас Первичной Энергии агента. Если заканчивается и он, то имплант отключается до перезарядки.
- Каждый уровень имплантированных Улучшений несет постоянный Парадокс. Когда Рассказчик делает бросок на отдачу, он использует для броска полный Запас Парадокса агента. Серьезная отдача (10 и более очков), также, откачивает всю Первичную Энергию из Прибора и отключает его, пока тот не будет перезаряжен.

Вот и все плохие новости. Но есть и одна положительная – киберимпланты постоянны. Если безумный маг вас не вскроет, оборудование будет всегда при вас. Также, киберимпланты непримечательны. Если приводить сравнения, то Джеймс Бонд носит с собой кучу Приборов, которые могут быть украдены или уничтожены, но никто не знает, что у Терминатора есть Улучшения, пока пули не сорвут с него плоть и не обнажат находящийся под ней металлический скелет. Даже самые простые киберимпланты дают оперативнику сверхчеловеческие возможности, и один полностью заряженный Экзо может схватиться с батальоном обычных людей и победить.

Киберимпланты – это весело. Киберимпланты – это мощь. И тем, кто действительно сливается со своими новыми дарами, киберимпланты дают новую ступень человеческой эволюции. Пока вы не позволите Машине войти в ваше тело и разум, вы не познаете полностью истинность пути Технократии. Не удивительно, что итерация Икс основала вокруг технологий виртуальную религию. Когда это буквально становится частью тебя, ты начинаешь гадать, как ты раньше мог жить без этого.

(Еще одно замечание. Киборгу рекомендуется подружиться с одним-двумя Биомеханиками. Между миссиями техник может перезарядить энергетические системы Приборов Первичной Энергией, отремонтировать их, внести модификации и даже покритиковать то, как вы используете другую технику. Если у вас с ним

действительно хорошие отношения, он может даже рассказать про тайные устройства слежения, которые он установил в ваше оборудование…)

Наиболее распространенные киберимпланты включают в себя (но не ограничены) следующие варианты:

• *Усилители Восприятия (Extrasensory Access)*

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: 2.

Специально настроенные наноусилители позволяют оперативнику видеть или слышать недоступное человеческому восприятию. Их варианты включают в себя: взгляд или слух на дальние дистанции (Связи), поиск слабых мест (Энтропия или Материя), поиск прорех между мирами (Физика Пространств), зрение в инфракрасном диапазоне (Силы), рентгеновское зрение (Силы или Материя), восприятие эмоциональной энергии (то есть, аур; Разум), восприятие радиоволн и высокочастотных звуков (Силы), гиперчувствительное осязание и восприятие функций организма (Жизнь), всплески в Первичной Энергии (Основы) и хронопотоке (Время). Конечно, оперативнику лучше надеяться, что пока он будет использовать это, ничего неожиданного не произойдет – яркая вспышка, громкий звук или грубые материалы могут наполнить его сенсорными перегрузками, что крайне неприятно!

[Различные Усилители дают возможность восприятия Первого Уровня в разных Сферах. Каждый вариант стоит два очка и ограничен только одним типом восприятия. Хоть игроку может понадобиться сделать бросок Восприятие + Осведомленность, никакого броска «Арете» не требуется. Но будьте осторожны! Сенсорная перегрузка может нанести вред, и может отключить определенное чувство, если стимул будет очень сильным.

Некоторые виды Усилителей (улучшенный слух, обнаружение слабых мест, зрение в инфракрасном

диапазоне, гиперосязание и восприятие функций организма) доступны, также, как биомодификации].

• *Клавиши (Keypads)*

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: 2.

Любимая игрушка шпионов НМП – набор микрокомпьютеров, которые анализируют системы безопасности и подбирают лучший способ разобраться с ними. Проведя пальцами по корпусу сейфа, клавиатуре или другому защитному устройству, опытный оперативник может разобраться, как вскрыть систему. Как только проблема решается (или, по крайней мере, степень ее понижается), Клавиши направляют руки оперативника, применяющего свое мастерство…

[Агент, у которого имеются Навыки Взлом, Безопасность или Техника, может снизить сложность броска на применение оных на 3, если он тратит от двух до пяти минут на применение Клавиш. Других бросков не требуется].

• *Ночные Глаза (Night Eyes)*

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: 2.

Простая операция позволяет агенту в темноте, как если бы он был котом. Нанодополнения усиливают входящий свет, а модифицированные рецепторы передают изображение в мозг. Некоторые цвета не воспринимаются, но это лучше, чем слепота!

[В плане игромеханики, этот Прибор не требует броска, но не работает в полной темноте. Его вариант, Ночное Зрение, доступен как биомодификация].

• *Усиленный Скелет (Skeletal Enhancement)*

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: 2.

По мнению многих киборгов, кости ломаются слишком легко. Эта простая модификация позволяет скелету выдерживать высокострессовую среду, носить встроенное оружие и повышает выживаемость в бою. Укрепляя структуру специальными сплавами, FACADE Инженер буквально создает прочные кости и зубы. Это лучше молока!

[До того, как агент сможет установить тяжелые импланты, вроде Виброклинков или Плазменной Пушки, он должен, сначала укрепить свой скелет. Иначе другие Приборы сломают ему кости, когда он будет их использовать. Это Улучшение, также, дает агенту дополнительный уровень «Синяков», и может быть приобретено, как биомодификация].

• *Подкожный Скрытый Карман (Subdermal Concealment Pouch)*

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: 2.

Поскольку агенту часто приходится тайно протаскивать всякие вещи, ребята из FACADE придумали специальные биологические выемки для оружия, передатчиков и прочих ценностей. Подкожный Карман выглядит, как обычная кожа, если не знать, что искать. Агент, конечно, знает, где оттянуть кожу и положить контрабанду. Более того, Карман защищает своего «носителя», если предмет сломается или из него что-то выльется. Конечно, он захочет, чтобы Карман располагался на месте, которое не очень сильно гнется или растягивается – Карман может скрыть объект, но не сделает его более гибким.

[Все, что можно унести к кармане средних штанов, можно поместить и в Карман. Помещенный туда, предмет становится необнаружимым для большинства методов обыска и детекторов (сложность 9 для попытки заметить, если ищущий не использует магию, гипертехнологии и другие мистические способы – вроде Даров и Дисциплин – в случае которых сложность снижается до 6). Это Улучшение может быть приобретено как биомодификация].

• *или ••• Подкожный Передатчик (Subdermal Transponder)*

Арете: 1 или 3. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: 2 или 6.

Под кожей агента располагается микропередатчик и приемник. Легкое нажатие на Передатчик (который обычно прячется под запястьем или сзади шеи) позволяет ему передавать и принимать зашифрованные сигналы на почти любом расстоянии. Все, что было сказано в радиусе метра от агента, может быть передано на базу или коллеге с записывающей аппаратурой.

[Передатчик существует в двух вариантах. Первый – обычная рация, и действует, когда вся партия находится по одну сторону Барьера или Горизонта (2 очка, ••). Второй – межмировая связь, которая позволяет посылать сообщения в иные миры (6 очков, •••). Обе модели совершенно незаметны, если ищущие не используют магию или гипертехнологии. Обычные металлодетекторы их не обнаруживают, равно как и способы обыска (сложность 9). В комплект входит и приемник, напоминающий обычный проигрыватель CD-дисков. Будьте вежливы, и имейте с собой хороший Передатчик!]

•• *Когти (Claws)*

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: 2 или 3.

Простое, но эффективное оружие рукопашной – агент просто выдвигает свои когти и срывает врагу лицо. Этот Прибор должен быть, по идее, вульгарным, но благодаря множеству героев комиксов и хитрожопых убийц из кино,

большая часть населения техногенных стран считает их странными, но возможными. (Примитивные люди тоже считают, что они возможны – если они у вас есть, то вы какой-то демон, и вас нужно избегать или уничтожить).

[Броска «Арете» не нужно. Это Улучшение можно приобрести, как биомодификацию. В этом случае, когти станут выдвижными, на кончиках пальцев].

Сложность: 6. **Урон**: Сила +2. **Дальность**: 0. **Скорострельность**: отсутствует. (2 очка).

Сложность: 6. **Урон**: Сила +3. **Дальность**: 0. **Скорострельность**: отсутствует. (3 очка).

••• *Биоброня (Biomech Armor)*

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: варьируется.

Киборги часто сражаются. Их для этого сделали. Если настоящие Экзо используют тяжелые модификации, многие агенты предпочитают более легкую, менее заметную броню. Этот Прибор, созданный из наномашин и генетически измененных клеток кожи, покрывает агента и защищает его от ударов, пуль или когтей ИР. Хоть Броню и надо чинить между миссиями, «лечится» она куда быстрее разорванных внутренних органов.

[За каждые два потраченных на это Дополнение очка, агент получает очко брони, которое добавляется к общему запасу кубиков броска на поглощение и защищает от тяжелых ран. По истории, агент должен чинить Броню между миссиями – неделя насилия приведет ее в негодность. Броня может быть приобретена как биомодификация. В этом случае, она стоит на два очка дороже, но регенерирует сама, пока агент придерживается особой диеты (повышенное содержание железа, кальция и тому подобное)].

••• *Виброклинки G42 «Хищник» (G42 « Raptor» Vibroblades)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Эта любимая игрушка убийц напоминает Улучшение Когти. Но если обычные когти просто рвут плоть и кости, «Хищник» выпускает тонкие микролезвия, которые могут разрубить тонкий стальной лист! Вибрируя на огромной частоте, эти лезвия кажутся невидимыми… пока не воткнутся в вас.

[Все, по чему агент наносит удар, разрезается на куски – включая и самого агента, если он достаточно неуклюж, чтобы провалить бросок атаки. Бросок «Арете» включает «Хищника», а запас Первичной Энергии позволяет им работать в течение одной сцены за очко. Эти лезвия вульгарны и не могут быть приобретены, как биомодификация].

Сложность: 6. **Урон**: Сила +4 (тяжелые). **Дальность**: 0. **Скорострельность**: отсутствует.

••• *Гипермедицинская Инъекционная Система (Hypermed Injection System)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 6 (особое). Уровень Дополнения: 6.

Когда вы будете готовы упасть, эта «вода жизни» удержит вас на плаву. Если вам нужна хорошая подпитка, то не стоит беспокоиться – добрые люди из лабораторий Биоинженеров могут дать и это! Эта Система содержит набор мощных краткодействующих стимуляторов, обезболивающих и гормонов. Простое нажатие в определенном месте может дать вам неожиданный прилив энергии, притупить боль, вылечить легкие ранения, дать Первичной Энергии или обеспечить возможность действий на огромной скорости. Но как только действие лекарств закончится, лучше вам иметь место, куда упасть. Долгий и качественный отходняк вам гарантирован.

[Каждая Инъекционная Система обеспечивает шесть применений любых трех следующих возможностей:

- Неожиданная живучесть (три новых очка в Выносливости)
- «Исцеление» (как Эффект Жизни 3)
- Три очка Первичной Энергии
- Взрыв сверхскорости (Как Эффект Времени 3)
- Повышенная устойчивость к боли (три уровня Здоровья)

Агент может смешивать и подбирать гиперлекарства как хочет, но он не может взять больше трех разных Эффектов (или шести применений). Каждый раз, как он применяет Прибор, он делает бросок «Арете». За исключением дозы ускоренного времени, все Эффекты естественны – разницу чувствует только оперативник. Будучи примененными, гиперлекарства работают одну сцену (грубо, 10 минут), оставляя после себя тяжелый отходняк. Исключением из этого правила являются Первичная Энергия (остается в теле, пока не будет использована) и исцеление (удерживает агента на уровне Потеря Сознания или выше), несмотря на то, сколько таких лекарств агент принял].

••• Усиление Физических Параметров (Physical Structure Enhancement)

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: варьируется.

«Базовая» модификация – этот «пакет» усиливает скелет, кожу и внутренние органы реципиента. Доступное во множестве различных вариантов, Усиление Физических Параметров буквально делает агента «быстрее, выше, сильнее».

[В целом, эта модификация позволяет игроку развить Черты своего агента, как будто они были изменены генетически, при помощи Дополнения Улучшение: каждые два очка в Дополнении дает одно очко в Силе, Ловкости или Выносливости, или дополнительный уровень «Синяков». Последнее, также, позволяет агенту поглощать тяжелый урон.

Недостаток этого Улучшения в том, что ставить его должен техник-кибертехнолог, и снять его может он же. Более сложный экзоскелетный вариант – более мощный, и с большим числом ограничений – можно найти в книге **Technomancer` s Toybox** на страницах 56-57. Это Улучшение естественно, пока не произойдет что-то, что его раскроет (смотрите фильм *Terminator*). В этом случае игрок делает бросок на отдачу. Это Улучшение может быть приобретено, как биомодификация, но механических частей в нем не будет].

••• *Имплантированная Плазменная Пушка (Implant Plasma Cannon)*

Арете: 4 или 6. Первичная Энергия: 30. Уровень Дополнения: 6 или 8.

Не существует менее незаметного оружия (за исключением, может быть, пулемета). Киборг направляет руку на врага, активирует Прибор и выдает сгусток сверхразогнанной плазмы. Кому угодно на принимающей стороне лучше иметь хороший медицинский страховой полис…

[Боевые киборги, HIT и бойцы Пограничной Службы обожают этот тип вооружения. В плане игромеханики, игрок делает бросок Ловкость + Энергетическое Оружие (сложность 7), чтобы попасть в цель, величиной с человека. Для активирования Пушки требуется бросок «Арете». Успехи наносят тяжелые повреждения Силами (успехи +1 по таблице Длительности и Урона). Каждый выстрел потребляет единицу Первичной Энергии. Любой Парадокс, получаемый персонажем, срабатывает, пока Пушка действует. Среди Масс это оружие превульгарнейше (сложность 7 или 8). Но в Глубоком Космосе и крепостях Технократии оно естественно (сложность 6).

Это Улучшение выпускается в двух вариантах – «легкая» Пушка и «большой тяжелый пиздец-генератор». Первый вариант использует уровень Арете, равный 6, и может быть спрятан в руке киборга. Последний использует уровень

Арете, равный 8, и он заметен, как танк в ванной комнате. Другие варианты используют огонь, электричество и лазерные лучи. Все эти Пушки используют одни и те же игровые правила].

Сложность: 7. **Урон**: согласно броску «Арете» (Силы, тяжелые). **Дальность**: 200.**Скорострельность**: 1.

••• *Примиевые Контрмеры (Primium Countermeasures)*

Арете: отсутствует. Первичная Энергия: отсутствует. Уровень Дополнения: 4, 6 или 8.

Как было отмечено ранее, суевер с правильным заклинанием может немало попортить киборга. Поэтому, Союз усиливает многих своих полевых агентов (и все HIT) некоторым количеством Примия. Внедренная в органы, кожу и кости сеть микронитей позволяет киборгам выдерживать немалый магический урон. Даже после того, как защита пробивается, Примий сдерживает худшие последствия атаки. Хоть она и дорога, но эта защита того стоит.

[Эти «Контрмеры» дают персонажу несколько очков врожденной контрмагии. Четыре очка дают два кубика, шесть – три, а восемь – четыре. Это Улучшение не доступно как биомодификация, и *ни при каких обстоятельствах* не может быть «приобретено» персонажем, не входящим в Союз Технократии].

••• *Система Видеозаписи Z488-C (Z488-C Video Data Retrieval System)*

Арете: 3. Первичная Энергия: 15. Уровень Дополнения: 6.

Как может подтвердить любой Страж, если что-то не записано, это не стоит ни гроша. Поэтому, вполне естественно, что НМП разработал этот киберимплант, позволяющий записывать все, что агенту может случиться увидеть. Прибор оказался настолько хорош, что непросвещенные агенты восточной группы Ударный Отряд

«Зеро» (смотрите **Worldof Darkness: Demon Hunter X**) были оснащены ослабленной версией этого Прибора! Пока он включен, записывающая наносистема захватывает все, что оперативник видит или слышит. Когда миссия заканчивается, агент возвращается в Укрытие, где Наблюдатель со считывающим устройством изымает Прибор, переписывает данные и возвращает Прибор «владельцу». Если агент погибает до того, как сдает данные, то все записи пропадают. Потому, оперативнику с «активными глазами» следует избегать столкновений любой ценой!

[Прибор записывает обычные сенсорные впечатления. Если у агента имеются другие усиливающие восприятие Улучшения, то Система запишет усиленный вариант. Хоть и невидимое, это оборудование обнаружимо каждым, кто проведет над агентом вскрытие – предсмертное или посмертное. Для включения Прибора делается бросок «Арете». Нет успехов, нет записей – агент не может сказать, работает ли Прибор или нет. По понятным причинам, это Улучшение недоступно как биомодификация].

••• *Имплантированный Пулемет (Implant Chain Gun)*

Арете: 3, Первичная Энергия: 15, Уровень Дополнения: 8.

Это – визитная карточка HIT. При активации, из специального отсека в спине киборга вылезает небольшой, но мощный пулемет с ленточным питанием. Вскоре после этого град свинца превращает в фарш любого, кто встал на пути нашего меднолобого друга. Если все прочее не сработало, ничто не сделает слово более убедительным, чем пулемет. Посылать лучших – стоит того.

[Без сомнений, это оружие будет вульгарным везде, кроме крепостей Технократии или Глубокого Космоса. Бросок «Арете» включает Прибор. При неудаче, пулемет застревает на полпути при выходе из спины киборга. Провал или отдача Парадокса часто вызывает его взрыв при стрельбе. Если пулемет работает, то игрок делает обычный бросок Ловкость + Огнестрельное Оружие (а не

Энергетическое Оружие) для попадания по врагам. Это оружие ведет только автоматический огонь, или огонь короткими очередями, и тратит единицу Первичной Энергии всякий раз, как выходит из спины или складывается в нее.

Сложная комбинация Методик Связей, Материи, Сил и Жизни позволяет механизму, который не может, практически, каким-либо образом скрыться в спине человека, все же туда складываться, а также выпускать во врага 200 высокоскоростных пуль, не разрывая киборга изнутри. Но даже тогда Пулемет не может быть установлен в любого обычного человека – он встраивается только в специально построенных Конструктов. По понятным причинам, это Улучшение не доступно как биомодификация].

Сложность: 7. **Урон**: 8. **Дальность**: 150. **Скорострельность**: 3.

Биомодификации

Занимая промежуточное положение между киберимплантами и генетической инженерией, биомодификации (биомоды) дают агенту нечеловеческие способности без механических приборов. В отличие от киберимплантов, биомоды становятся частью тела на клеточном (и часто генетическом) уровне. Поэтому, они не могут быть изъяты, вырваны магией Жизни или отключены. Но их сопровождают Генетические Недостатки, постоянный Парадокс или меньшая мощность в сравнении с киберимплантами.

В биомодифицированных людях и Конструктах всегда есть что-то необъяснимо странное. Даже самые непримечательные (клоны, меньшие Люди в Черном) обладают какой-то аурой. Такое чувство, что обычные люди и животные воспринимают их по «запаху». Различия не очень заметны (если иного не хочет Биоинженер), но, тем не менее, под поверхностью скрываются. В случае радикальных модификаций – жабры, когти, грубая кожа и так далее – различия чертовски заметны… и, часто, весьма Пугающи. (И, стоит упомянуть, парадоксальны в мире,

строящемся на науке). Поэтому Союз предпочитает ограничивать радикальные модификации лабораторией, или далекими театрами операций, где эти «люди следующего поколения» могут показать себя с лучшей стороны.

Приведенные здесь Улучшения обычно доступны полевым агентам. Существуют и более странные биомоды, но поскольку Контроль осуждает вульгарные Улучшения (крылья, паутинные железы, ядовитые железы и так далее), радикальные биомоды редко выпускают за пределы контролируемых лабораторных условий. Конечно, отдельные FACADE Инженеры и Генетики постоянно нарушают эти ограничения, особенно в Исследовательских Станциях Горизонта. Но «Чихуахуа-мутанты», которые часто получаются в результате этих экспериментов, держатся под замком и охраной в Конструктах Горизонта – их не выпускают в поле, кроме как в крайней необходимости, и после того, как они сослужат свою службу, их снова сажают под замок или убивают. ООР на случай необходимости держат под рукой отряды мутировавших Конструктов и биомодифицированных агентов, но такие существа тщательно засекречены и строго запрещены.

Это не значит, что игрок *не может* создать странного агента-Конструкта – но этот агент будет сурово ограничен. Помимо статуса «ограниченного», он будет страдать от ряда особых «Недостатков Конструктов», и ему будет сложно влиться куда-либо в мире Спящих… или Технократов. В плане игромеханики, многие созданные генетической инженерией персонажи страдают от Недостатков Конструктов, а действительно явные мутанты (крылатые чихуахуа, например) и существа, созданные с конкретной целью (клоны-диверсанты, меньшие Люди в Черном) распадаются или подвержены влиянию Эффекта Парадокса. (Смотрите Недостатки Короткая Жизнь, Распад и Подверженность Парадоксу). Конечно, FACADE Инженеры могут придать вам множество серьезных свойств, но подумайте, так ли они вам нужны? (Для получения информации о радикальных и совершенно *запрещенных* биомодах ООР, а также агентах, «Усиленных» Осквернителями, смотрите

книгу **Freak Legion: the Player' s Guide to Fomori**, главу 1 и страницы 76-77).

В отличие от киберимплантов, биомоды не требуют броска «Арете» - это просто физические способности. Тем не менее, многие киберулучшения могут быть биомодами (Когти, Усиленный Скелет и так далее – смотрите приведенный ранее список). И наоборот, многие биомоды могут быть доступны в качестве киберимплантов - FACADE Инженеры очень изобретательны. Наиболее распространенные биомоды включают в себя следующие варианты.

Усиленные Феромоны (Enhanced Pheromones)

Уровень Дополнения: варьируется.

Если стоящий рядом с вами человек кажется невероятно прекрасным, есть немалый шанс, что это работа химии – буквально! Смешивая и усиливая в особых целях естественные феромоны, FACADE Инженеры и Генетики могут создать агента с полным набором сильных, но соблазнительных запахов. Технически, сошниково-носовые железы людей слишком рудиментарны, чтобы феромоны на них легко подействовали, но значительная мощная доза в сочетании с естественной обонятельной памятью (и толикой Технократского вдохновения) могут обойти такие мелочи. Если у вас нет какого-то рода анализатора химии (или заклинания, основанного на Жизни, которое позволяет изучить химию тела), то вы никогда не узнаете, действительно ли кто-то настолько привлекателен, или работает на Технократию…

В плане игромеханики, это Улучшение дает агенту несколько дополнительных кубиков ко всем его Социальным броскам. Каждое очко, потраченное на это Улучшение, дает два кубика, которые можно использовать в бросках Этикета, Экспрессии, Устрашения, Лидерства, Хитрости и, конечно же, Соблазнения.

Усиление Приспособляемости к Окружающей Среде (Environmental Sustainability Adjustment)

Уровень Дополнения: 3.

Как обычно, Биоинженеры придумали сложное название для простой модификации. Агент изменяется так, чтобы мог выжить в среде, которая убьет обычного человека – глубины морей, космос, низкие температуры или сильный жар. Каждый тип среды требует своего вида модификаций, и все они узко ограниченны. (Вы не можете выжить в месте с высокой температурой, если были «построены» для работы в глубинах морей). На своем «домашнем поле» агент чувствует себя совершенно комфортно – однако он может иметь некоторые расстройства (вроде дезориентации и даже Парадокса), оказавшись в «нормальной» окружающей среде!

У Усиления Приспособляемости есть и другое преимущество – если направленная на него атака имитирует его «родную» среду (сгустки пламени или высокое давление, например), он удваивает свою Выносливость, и бросает на поглощение в два раза больше кубиков, чем обычно. Но верно и обратное – атака, которая противоположна его «родной» среде наносит в два раза больше урона, чем обычно. Мораль: оперативники, работающие в Арктике не должны связываться с магами огня.

Подушечки (Foot Pads)

Уровень Дополнения: 1.

Простая, но эффективная модификация ступней агента позволяет ему ходить очень тихо, а также перемещаться по опасным поверхностям (лед, битое стекло, горящие угли) без вреда для себя и не поскальзываясь. В плане игромеханики, эта модификация понижает сложность бросков Незаметности и Атлетизма, что не дает персонажу поскользнуться или оступиться на сложной поверхности.

Естественно, агент в это время должен быть босым… Подушечки ничем не помогут, если поверх будут кроссовки.

Жабры (Gills)

Уровень Дополнения: 2.

Многие работающие в море оперативники получают эту модификацию. Набор жаберных мембран отфильтровывают чистый кислород из воды, газов или отравленного воздуха. Поэтому, агент может дышать в местах, где обычный человек задохнется. Хоть жабры иногда достаточно легко заметить, большинство модифицированных агентов отращивают длинные волосы, которые прикрывают щели, и носят свободные, легко снимаемые одежды, которые позволяют им «дышать», не сильно ограничивая источник воздуха. Эта модификация доступна и как киберимплант.

Радикальное Изменение Пигментации (Radical PigmentAlteration)

Уровень Дополнения: 4.

Слияние важно… иногда жизненно. Изменяя пигментацию кожи, модифицированный агент может слиться с любой национальностью… или тенями, листвой, породой и другими местами, где можно скрыться. Смена цвета занимает минуту или две (буквально), но с толикой концентрации наш человек-хамелеон может приспособиться к глубинным эмоциям.

В плане игромеханики, это Улучшение позволяет агенту изменить цвет своей кожи, давая четыре дополнительных кубика к броскам, которые включают обман, камуфляж или маскировку. Побочным эффектом этого процесса является то, что цвет кожи оперативника слегка, но заметно, меняется под воздействием стресса. Это Улучшение доступно как основанный на наномашинах киберимплант.

Генная инженерия и Генетические Недостатки

Когда к работе приступает высококлассный Биоинженер, то организм может быть изменен на генном уровне. Эта генная инженерия буквально создает новый организм, вызывая ускоренную эволюцию, которая поднимает физические и ментальные способности человека на новый уровень

В отличие от киберимплантов и биомодов, генные изменения незаметны, врожденны и, обычно, постоянны. Чтобы отменить изменения на генном уровне, нужно понимать использованные принципы – на что способны далеко не все суеверы. Поэтому, агенту с Улучшениями на генном уровне бояться нечего…

За исключением… ладно. Чем больше вы изменяете организм, тем менее предсказуемы результаты. И тем менее вы можете их контролировать.

Большая часть генетически измененных агентов кажутся достаточно нормальными. Модификации достаточно незаметны и управляемы, чтобы не проявляться в виде зеленой кожи или когтистой лапы, и слишком ограничены, чтобы дать крылья или встроенное оружие. Максимум, что доступно генетически измененному агенту – усиленные Черты и чувства. Агент кажется совершенно нормальным, если не использует свои новые возможности или не обладает явно выраженной мутацией.

Ну… почти нормальным. Улучшенные агенты склонны привлекать внимание, хотят они того или нет. Обычные люди могут подозревать, что эти люди не вполне обычны, а Просвещенные агенты считают своих Улучшенных товарищей магнитами для странностей. Недостатки, которые мучают *Homo Sapiens*, склонны проявляться еще сильнее в *Homo Superior*, поэтому многие Улучшенные агенты, особенно генетически измененные, имеют некоторые проблемы.

В плане игромеханики, эти проблемы проявляются как Генетические Недостатки. Подобно «обычным» Недостаткам и Парадоксовым Недостаткам, эти свойства срабатывают в самые неподходящие моменты. Игрок, который взял Дополнение Улучшение, должен не забывать отыгрывать свои свойства – если он отказывается, Рассказчик может лишить его оных.

(**Уточнение Рассказчику**. Пусть агент заслужит эти Улучшения! Игрок, который игнорирует Недостатки персонажа, должен получать в конце миссии на оно-два очка опыта меньше. И наоборот, игроки, которые отыгрывают свои Недостатки, должны получать дополнительный опыт за отыгрыш).

Термин «Генетический Недостаток» используется для простоты. Киборги и «нормальные» агенты могут взять их, как Парадоксовые Недостатки – киборг может взять постоянный «Генетический Недостаток» вместо одного очка Парадокса. Помимо приведенных здесь вариантов, мы предложили несколько «нормальных» Недостатков, которые могут использоваться, как Генетические Недостатки. «Обычный» Недостаток, используемый таким образом, считается как один Генетический Недостаток (то есть, Психологический Недостаток на три очка считается одним Генетическим Недостатком), и не дает дополнительных свободных очков. Учтите, что Недостаток Конструкт не может быть взят, как Генетический. Это было бы слишком просто.

Физические Недостатки

Эти Недостатки имеют два варианта: характеристики, которые делают вас «большим, чем простой человек»; и отрицательные свойства, которые «награждают» вас физическими расстройствами. Каждый тип считается, как отдельный Недостаток.

- **Сила.** Характеристики: огромный; большие мускулы; заметно напряженные волокна мышц; повышенные вес и масса тела. Отрицательные свойства: постоянный голод; хронические боли; болезни костей; проблемы с сердцем.
- **Ловкость.** Характеристики: удлиненные суставы или пальцы; нервные тики; быстрые рефлексы. Отрицательные свойства: гипернапряженность; рак; проблемы с сердцем.
- **Выносливость.** Характеристики: больший объем грудной клетки; устойчивость к легкой боли; повышенная масса тела. Отрицательные свойства: ожирение; постоянный голод; серая, бледная или грубая кожа.
- **Внешность.** Характеристики: невероятная красота; мускусный запах. Отрицательные свойства: «пластмассовая» кожа; сыпь и пятна; мускусный запах (повышенное производство феромонов), который привлекает противоположный пол сильнее, чем вы хотите.

- **Интеллект.** Характеристики: большая голова; лысина; пронзительный взгляд; склонность говорить очень быстро. Отрицательные свойства: дислексия; гипервосприимчивость; хронические мигрени.
- **Восприятие.** Характеристики: немного большие, чем обычно, глаза; необычный цвет глаз; нервные тики. Отрицательные свойства: галлюцинации; мигрени; дрожи; сенсорные перегрузки.
- **«Обычные» Недостатки:** Плохое Зрение; Деформация; Улучшения с Изъяном; Цветовая Слепота.

Ментальные и Социальные Недостатки

Конструкты печально известны своими странностями в поведении, а их ментальные и социальные расстройства отражают эту дурную славу. Генетически модифицированный агент может страдать от любого из нижеприведенных расстройств:

- **Генные Недостатки.** Дрожи; механические действия; неврозы (разговор ни с кем, составление списков всего, запись всего на небольшой записывающий прибор); постоянное напряжение; вспышки ярости; постоянная депрессия; приступы бессмысленного или отвратительного поведения; обращение к себе в третьем лице; синдром Туретта; паранойя (действительно распространенный пунктик в Технократии, но раздутый до помешательства).
- **«Нормальные» Недостатки.** Амнезия; Берсеркер; Нетерпимость; Смятение; Вспышки Воспоминаний; Ледяной; Кошмары; Мания; Фобия; Садизм/Мазохизм; Техноболтун.

(**Уточнение**. Демонстрация этих странностей вне игры не приветствуется обществом. Пожалуйста, останавливайтесь по окончанию игры. Спасибо).

Обычные Технологии

Несмотря на все невероятные достижения Технократии, у нее все еще находится место для технологий, которые вписываются в повседневную парадигму. Некоторые виды

техники, которые необычны, но все же находятся в границах реальности, приведены тут.

Обычные технологии могут быть получены с помощью Ресурсов, но, во многих случаях, агенту придется использовать Покровителя, толику Влияния и некоторых Союзников, чтобы сделать заказ. Такие штучки в универмагах не продаются, знаете ли.

Улучшения Ствола (Barrel Improvements)

Уровень Дополнения: 3.

Стволы прошли долгий путь с тех пор, как кто-то додумался проложить в них нарезку, чтобы пули летели ровнее. Ниже приведено несколько способов сделать ствол вашего оружия лучше.

Улучшенное Покрытие Ствола (Advanced Barrel Coating). Все стволы облицованы изнутри для улучшения показателей, но действительно хорошее покрытие не только улучшает сцепление (не настолько хорошо, как полигональные насечки или чтобы получить какое-либо значительное преимущество), но и не дает изменять направление полета пули мелким дефектам ствола. Это улучшает точность стрельбы на большие дистанции. Покрытие должно время от времени обновляться, или его преимущества будут потеряны. Обработаное таким образом оружие может получить понижение на 1 сложности выстрела, но каждый выстрел требует броска и траты одного очка Первичной Энергии.

Криообработка (Cryotreatment). Воздействие на ствол сверхнизких температур на определенное время убирает дефекты ствола, как улучшенное покрытие.

Полигональные Насечки (Polygonal Treatment). Стандартные насечки в сечении квадратные. Но полигональная нарезка создает лучшее сцепление между стволом и пулей, что позволяет лучше использовать силу взрыва, толкающую пулю. Поэтому, пуля начинает двигаться быстрее – не слишком быстро, но

вполне достаточно, чтобы была видна разница, когда дела пойдут плохо. Такое оружие получает дополнительный кубик к броску на повреждения, но каждый выстрел требует очка Первичной Энергии – когда Первичная Энергия кончается, прибор нужно перезарядить, чтобы обеспечить наилучшее прилегание пули.

Изолирующий Дыхательный Аппарат (Rebreather)

Уровень Дополнения: 3.

Для подводных миссий крупные акваланги могут оказаться слишком неуклюжими, но у дорогих приборов могут быть недостатки, либо их сложно достать. Встречайте ИДА, специальный фильтр, который перехватывает использованный воздух и перерабатывает в пригодную для дыхания форму.

Естественно, ИДА не идеален. Сейчас он может проработать только полчаса, и ИДА не всегда пригодны для работы в глубинах вод, где давление высоко. Но когда группе оперативников не приходится нырять глубоко, нет ничего лучше маленького, легкого и удобного прибора.

Транспортная Спутниковая Связь (Vehicular Satellite Uplink)

Уровень Дополнения: 5.

Никаких шуток – вы можете получать постоянные обновления координат вашего местонахождения, отслеживать другие сигналы и даже смотреть в машине кабельное телевиденье. В сочетании со специальным бортовым компьютером и программным обеспечением (входит в стандартную поставку) эта связь позволяет вам получать карты дорог всех развитых стран, а также может быть настроена показывать сигналы маячка. Это устройство великолепно, когда вы спешите и вам надо объехать пробку, а также как инструмент, чтобы «естественным»

образом быстро попасть в нужное вам место (при помощи подходящего Эффекта Связей).

Транспорт

Обычно, Технократия придает Отрядам транспорт при необходимости, всего на одну миссию. Вряд ли какой-нибудь Отряд надолго получит под свой контроль Бездналет или боевой вертолет! Но если Отряд приписан к Конструкту с такими ресурсами, агенты могут суметь вытянуть у начальства что-нибудь летающее.

Конечно, Союз использует и обычные средства транспорта, и не будет осуждать владение агентами обычными автомобилями, мотоциклами и летающими аппаратами, но где здесь что-то интересное? С достаточным уровнем Дополнения Запросы агенты могут получить на миссию кое-какую реальную мобильную огневую поддержку.

Приведенный здесь Уровень Дополнения служит только для запросов. Ни один агент не сможет обладать одним из этих чудес техники. Если по какому-либо стечению шансов агенту удастся умыкнуть что-нибудь из этого транспорта, его возвращение или уничтожение будет для Союза приоритетом. Поэтому, не поцарапайте краску.

••• *Легкий мотоцикл «Микон» (Micon Light Cycle)*

Арете: 3, Первичная Энергия: 15, Уровень Дополнения: 6.

Он блестящий, доступный, быстрый и японский. Можно ли желать большего? У Микона – элегантные черты типичного азиатского мотоцикла средних размеров, и он использует работающие на Первичной Энергии двигатели, что вполне ожидаемо для транспорта Союза. Хоть он и не несет никакой брони или оружия, в отсеки сидения можно поместить множество Приборов. Кроме того, он несет встроенные средства связи и слежения.

Рабочий диапазон Микона составляет 800 километров, и он может двигаться со скоростью 240 километров в час. Тут есть кое-что подозрительное – если вы носите черный костюм и зеркальные очки, то, восседая на мотоцикле, будете выделяться. Его основное преимущество в том, что он с легкостью проходит через поток транспорта, а доверенному и опытному агенту могут позволить выкупить его у Союза!

•••• *Седан «Паладин» (Paladin Sedan)*

Арете: 4, Первичная Энергия: 20, Уровень Дополнения: 8.

Повсеместно используемые НМП лимузины «Спектр» стали достаточно узнаваемыми – слишком узнаваемыми, вообще-то. В результате Отдел Q начал производство новой серии транспортных средств, внедряя новейшие технологии в неприметные темно-синие или серебристые седаны или автомобили средних размеров.

«Паладин» может получить любую модификацию, которая ставится на лимузин «Спектр», вроде дымовых завес или вооружения. Его двигатель электрический, питаемый конвертируемой Первичной Энергией (запасаемой в аккумуляторе Первичной Энергии автомобиля). Многие молодые агенты предпочитают этот транспорт, поскольку он более спортивен, чем его менее маневренный предшественник. Все эти автомобили оборудованы внедорожными шинами, легкой броней и сигнализацией, конечно.

Некоторые агрессивные агенты получают «Паладины», построенные как внедорожники, специально для езды вне дорог или сложных миссий. Они хороши и для поездок на рыбалку – просто остерегайтесь волков-оборотней.

••••• *Трансатмосферный Истребитель «Аврора» (Aurora Transatmospheric Fighter)*

Арете: 8, Первичная Энергия: 40, Уровень Дополнения: 13.

Новейшее оружие в арсенале Технократии для защиты Земли. Трансатмосферный истребитель – это обтекаемый, похожий на космический челнок реактивный самолет, который движется со скоростью выше 5 Маха и несет достаточно оружия, чтобы сравнять с землей целый город. Ядерный двигатель в сочетании с полной герметичностью и виртуальным или прямым нейроинтерфейсом пилота делает этот одноместный самолет смертоноснейшей машиной в небе. Броня расположена так, чтобы обеспечить полную маскировку, а пребывание в его корпусе аналогично нахождению в ванне из Примия – не прорвется ничто.

Конечно, пилотирование «Авроры» требует значительных навыков, но он несет пару тридцатимиллиметровых автопушек, находящийся в передней части плазмомет, 16 «умных» ракет « Hunter» (для боев с другими истребителями), и четыре запитанных Основами нейтронных ракеты типа «воздух-земля» для уничтожения наземных

целей в экстремальных ситуациях. Одна из этих крошек может, буквально, уничтожить все сверхъестественные существа в стране!

Конечно, экспериментальность «Авроры» означает, что он проводит больше времени в ремонтном ангаре, чем в воздухе, и он очень редок. У Союза их есть едва ли полдюжины. Потеряете его – потеряете свою голову, если не погибнете вместе с самолетом.

••••• *ПВ-2 (ARC-2)*

Арете: 7, Первичная Энергия: 35, Уровень Дополнения: 12.

ПВ[6](Передовой Вертолет), используемый Итерацией Икс, считается одной из смертоноснейших, и, в то же время, наиболее многоцелевой машиной в эскадрильях Конвенций. Однако военные стратеги Итерации признают, что создав боевой вертолет, способный выполнять множество миссий – вроде атак и перевозки войск – Итерация Икс принесла в жертву специализацию. Поэтому была разработана новая версия ПВ, которая используется только с одной целью – рвать врага в клочья.

ПВ-2 – боевой вертолет, чисто и исключительно. У него нет никакой возможности перевозить пассажиров или грузы, и у него недостаточно топлива для длительных полетов. Он предназначен для быстрого перемещения вне зоны действия радаров (и других сенсоров), быстрого уничтожения противника и быстрого отходя до того, как враг сможет контратаковать. Пока что он прекрасно справляется со своими задачами.

ПВ-2 примерно 18 метров в длину и 3,6 в ширину, с выступающими платформами для вооружения по бокам, которые увеличивают его ширину до 8,4 метров. Диаметр его спаренных, вращающихся в противоположных направлениях, роторов – 15 метров, и могут измельчить все, что в них попадет, если дойдет до такого. Но пилоты избегают использовать роторы, как оружие. Вместо этого они предпочитают использовать стандартное вооружение

вертолета - тридцатимиллиметровую автопушку с лентой на 1500 выстрелов (располагается в турели в нижней части вертолета, поэтому может стрелять в любую сторону), 24 ракеты « Inferno» (по 12 на каждой платформе), восемь трехдюймовых ракет (четыре на каждой платформе) и автоматический гранатомет «Bambi» с 200 выстрелов (размещен на той же турели, что и автопушка).

Обычно, экипаж ПВ-2 состоит из одного пилота и одного стрелка, но он может пилотироваться ИИ или автопилотом, если будет необходимо. Экипажу помогает новейший боевой и пилотирующий компьютер (поиск и достижение цели), связанный с тактической и разведывательной системами. Также, вертолет оборудован приборами ночного видения и другими сенсорами. Его покрытие состоит из передовой керамической смеси, устойчиво к попаданиям и скомпоновано так, чтобы обеспечить способности «невидимки», которые обманывают радары (ПВ-2 обладает, также, хорошим пакетом средств радиопротиводействия). И, наконец, ПВ-2, подобно ПВ, совершенно бесшумны, поскольку для подавления шума используется Эффект Сил.

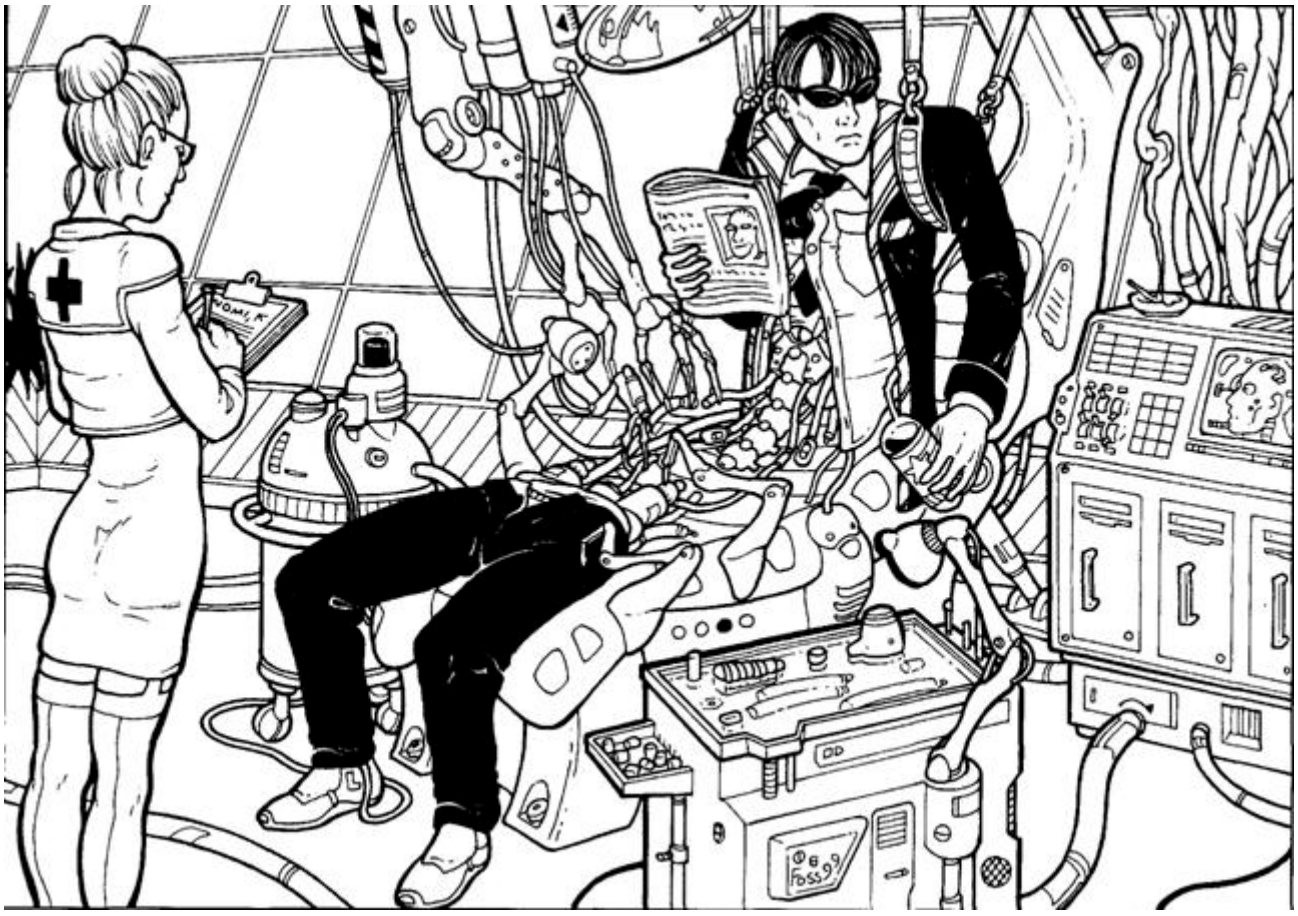
В ПВ-2 вмещается достаточно топлива, чтобы пролететь 1300 километров. Его максимальная скорость – 560 километров в час.

ПВ-2 придается только на время особых боевых миссий. Поэтому, Отряд вряд ли сможет его использовать, если в него не входит опытный пилот, миссия не требует мощи этой машины, и они не находятся в крайне хороших отношениях с ребятами, занимающимися распределением. Но хороший Покровитель может помочь получить «поддержку с воздуха», если Отряд займется другими важными целями миссии.

••••• *Корпоративный Реактивный Лайнер (Corporate Raider Jet)*

Арете: 7, Первичная Энергия: 35, Уровень Дополнения: 12.

Летайте в недружелюбных небесах на этом шикарном самолете. Этот малыш, способный посрамить самые дорогие корпоративные самолеты мощностью двигателей и роскошью обстановки, может предложить высокопоставленным менеджерам Синдиката гораздо больше простого престижа. Во-первых, он тяжело бронирован – не хуже танка. Во-вторых, в скрытых внешних отсеках размещено мощное оружие – тридцатимиллиметровая автопушка и четыре ракеты «воздух-воздух». В-третьих, все наиболее важные системы лайнера имеют несколько дополнительных дублирующих устройств (Эффект Связей), что делает невозможным повредить самолет так, чтобы он упал.



••••• *Вездеход (Multi-Terrain Explorer)*

Арете: 6, Первичная Энергия: 30, Уровень Дополнения: 11.

Созданный, преимущественно, для разведки и картографирования, вездеход – транспорт на воздушной

подушке, способный передвигаться о воде, болотам, дорогам, пересеченной местности и так далее. Для него непроходимы лишь крутые горы или очень лесистая местность. Внешне, вездеход небольшой и круглый, хотя у него сесть видимый «нос». Он размещается на воздушной подушке, но его движение направляют расположенные сзади турбины. Инженеры Технократии оборудовали его направленным вперед пулеметом, легкой броней и поворотными соплами по всей его поверхности. Его кабина закрыта, и может вместить пилота с пассажиром, а также значительный объем груза.

От вездехода немного пользы, как от боевой машины, но поскольку Земля, большей частью, уже исследована, ему часто приходится участвовать в боях. Поскольку он может развить скорость до 320 километров в час, а его рабочий диапазон составляет феноменальные 2400 километров, из него получается великолепная разведывательная машина.

---

[1] — В номерах отелей западных стран всегда есть библия. [Наверх]

[2] — Consolidated Edison Co - компания коммунального энергоснабжения, монопольно обслуживающая Северо-Восток США. Владеет рядом электростанций, в том числе ГЭС на Ниагарском водопаде. (Она же ConEd и ConEdison) [Наверх]

[3] — Один из трёх методов раскрытия тайного смысла слова, при возможности привязки букв к числам. [Наверх]

[4] — Описан в книге Покорителей Бездн на странице 50. [Наверх]

[5] — T.H. Huxley, The Struggle for Existence in Human Society. [Наверх]

[6] — Описан в книге Итерации Икс 1993 года на странице 56.

Приложение

Вы думали, что мы *закончили*?

Рекомендованные пропагандистские материалы

Эта игра основана на растущем движении нашего мира – неумолимом развитии настоящей технократии. Предпочитаете ли вы текущие события, историю или активные бои, мы можем предложить вам большой список вдохновляющих материалов. Если этого списка вам недостаточно, то вы можете его дополнить, взяв материалы из книг Конвенций.

Книги

Энтони Авени (Anthony F. Aveni), *Behind the Crystal Ball: Magic and Science from Antiquity to the New Age*. Сухой, но доскональный путеводитель по связям между верой, магией и современной наукой.

Рей Бредбери, *451 по Фаренгейту*. Самое страшное в тоталитарном государстве СМИ, описанном Бредбери – оно направлено против самого себя… и описано за десятилетия до Fox network, Руперта Мердока и Джерри Спрингера.

Говард Блум (Howard Bloom), *The Lucifer Principle: the Scientific Exploration into the Forces of History*. Сбивающая с толку работа, предлагающая интересный взгляд на корень всех зол – прогресс. Несмотря на его культурный расизм, это еще и фантастически интересное чтение. Сама по себе, книга дает утверждение, которое может понять любой Технократ: Берегитесь варваров. Убейте их до того, как они доберутся до вас.

Олдос Хаксли, *О дивный новый мир*. Вы можете сказать «ребенок из пробирки»?

Питер Джеймс (Peter James) и Ник Торп (Nick Torpe), *Ancient Inventions*. Помимо того, что это бесконечный источник вдохновения, это собрание

интересный фактов показывает, насколько стары некоторые наши «современные удобства».

Джордж Оруэлл, *1984*. Если вы спрашиваете, почему – перечитайте еще раз.

Нил Постман (Neil Postman). *The Surrender of Culture to Technology.* Как мы уже сказали, вы *уже* Технократ.

Айн Рэнд, *Гимн*. Основа рок-оперы группы Rush «*2112*» представляет зловещий коллектив рационалистов и бунт одного человека против них.

Роберт Энтон Уилсон (Robert Anton Wilson) *The Illuminatus! Series*. Классика об оккультном тайном обществе от мастера искаженных реальностей.

Фильмы и сериалы

Чужие. Фильм о Космодесантниках.

Гаттака. Если Биоинженеры придут к власти… Неброская классика.

Ее звали Никита: Сериал. Хоть оригинальный фильм и хорош, сериал (состоящий из пяти сезонов) для игроков **Мага** куда более полезен. *Никита*, холодное изображение жизни среди оперативников Технократии, доказывает, что Техи могут быть сексуальнее, моднее и страшнее, чем вы могли когда-либо подумать. Он немало повлиял на эту книгу – не пропустите.

Ее звали Никита. Хоть это и классика, своего рода, фильм больше показывает жизнь одинокого бунтаря, а не агента Технократии.

Закон и Порядок. Никаких шуток. Посмотрите, как эти ребята умело и быстро работают со свидетелями, подозреваемыми и друг другом, чтобы узнать, как работают эффективные оперативники.

Люди в Черном. Они сделали это *клевым*! Отличное лекарство для Бездушных Технократов.

Noam Chomsky: Manufacturing Consent. Обязательно для просмотра оперативникам Цензоров и строителям теорий заговора. Бойтесь этого.

Робот-полицейский. Забудьте жалкие сиквелы. Этот фильм является великолепной сатирой на защиту закона по-Технократски – которая является палкой о двух концах.

Звездный десант. Кровавая пародия на все, что делает дружелюбный фашизм таким забавным.

Шоу Трумана. Комедийный кошмар невероятных пропорций, изображающий Эда Харриса величайшим Технократом в истории киноэкрана. («*Я – **Создатель**… телевизионного шоу*»).

Телепузики. Это шоу страшное, или нет? Ответ Старшего Брата детскому телевиденью.

The Prisoner. Этот сериал для телевидения – то же, что *1984* для книг. Часто копировался, но уровень остался недостижим.

Терминатор и *Терминатор II: Судный День*. Классные игрушки, отличное действие и раздражающие идеи. Слишком классические, чтобы их можно было пропустить. Это уже не только для киборгов.

Двенадцать Обезьян. Что, если вы узнаете, что единственный способ спасти будущее – умереть?

Плутовство/Хвост виляет собакой. Если этот фильм вас не испугал, то вы не были достаточно внимательными.

Секретные Материалы. Надо ли объяснять, почему?

Вторичные источники

Книги

Айзек Азимов. *Основание*.

Martin Caidin. *Cyborg*.

Francis and Joseph Giles. *Cathedral, Forge and Waterwheel*.

Краткая история времени. Стивен Хокинг объясняет все, от Большого Взрыва до силы мысли человека при поиске основ вселенной. Если это не одно больше Технократское размышление, то мы не знаем, что это.

Фрэнк Герберт. *Белая Чума*.

Уолтер Миллер-младший. *Страсти по Лейбовицу*.

Евгений Замятин. *Мы*.

Фильмы и сериалы

1984

Akira (Акира).

Черный Кот и *Черный Кот 2*

Connections (with James Burke)[1].

Миссия Невыполнима.

Охотники за привидениями – фильм и мультсериал (только первый сезон!)

Тихушники /Ограбление заказывали ?

The Day the Universe Changed.[2]

Повелитель скорости и времени.